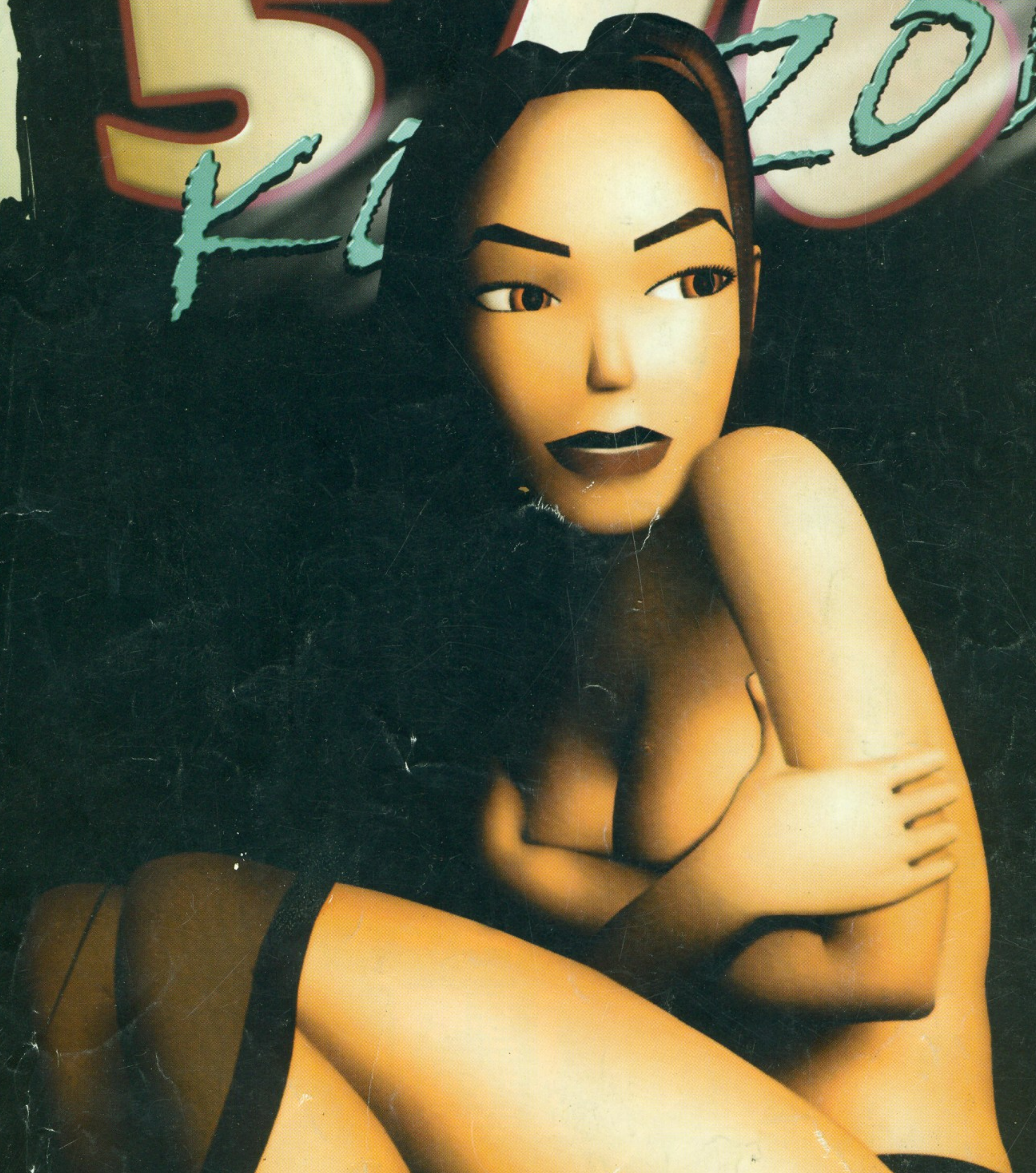
N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IV. ÉVFOLYAM 1 SZÁM
2000 JANUÁR

576,FT



NINCS TÖBB TITKOM ELŐTTED!

TOMB RAIDER 4 - PSX
TELJES MEGOLDÁS

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL.: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

AKCIÓ!



PLAYSTATION

~~36999,-~~ HELYETT

AKCIÓS ÁR

34999,-

AKCIÓ!



NINTENDO 64

NINTENDO 64
+1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA
36999,-

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD
+STAR WARS POD RACER
+MARIO 64 KAZETTA
49999,-

40 WINKS	13990.-
A BUG'S LIFE	13990.-
A BUG'S LIFE ACTIVITY CENTER	7990.-
ACE COMBAT 3	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ARMY MEN 3D	HIVJ
ARMY MEN AIR ATTACK	HIVJ
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-





ASTERIX & OBELIX	HIVJ
ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BARBIE RACE & RIDE	7990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUSTER & BEANSTALK	12990.-
C&C RED ALERT /PLATINUM	7990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	13990.-
CBZ	13990.-
CENTIPEDE	7990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	HIVJ
CHOCOBO RACING	12990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COMMAND&CONQUER /PLATINUM	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH TEAM RACING	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DINO CRISIS	13990.-
DISCWORLD 2	13990.-
DOOM /PLATINUM	7990.-
DREAMS	13990.-
DRIVER	14990.-
DUKE NUKEM 3D	13990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DUNE 2000	HIVJ
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	HIVJ
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FIRESTORM-THUNDERHAWK 2	7990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
FORSAKEN	4990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO 2	HIVJ
GRAND THEFT AUTO /PLATINUM	7990.-
GRAND THEFT AUTO 2	13990.-
GRANSTREAM SAGA	13990.-
GRUDGE WARRIORS	HIVJ
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
GUNGAGE 3D	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIES	12990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI	13990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	HIVJ
KURUSHI	7990.-
LE MANS 24 HOUR	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	12990.-
LEGO ROCK RAIDERS	HIVJ
LEMMINGS	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MECHWARRIOR 2	13990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID	14990.-
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7990.-

MICKEYS WILD ADVENTURE /PLATINUM	7990.-
MILENIUM SOLDIER EXPENDABLE	13990.-
MISSION IMPOSSIBLE	13990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
MULAN	12990.-
MUSIC	9990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKE	HIVJ
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARDD	13990.-
PACMAN WORLD	9990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	11990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POINT BLANK 2	12990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
PORSCHE CHALLENGE /PLATINUM	7990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAGE RACER	9990.-
RAINBOW SIX	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RAY STORM	11990.-
RC STUNTCOPTER	13990.-
RE VOLT	13990.-
READY TO RUMBLE BOXING	HIVJ
REBEL ASSAULT 2	13990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL 3	HIVJ
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
RONIN BLADE	HIVJ
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	13990.-
SOUTH PARK	13990.-
SOUTH PARK RALLY	HIVJ
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPACE DEBRIS	HIVJ
SPEC OPS	HIVJ
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	13990.-





STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SUPERCROSS	HIVJ
SYPHON FILTER	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENNIS ARENA	7990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT PINBALL	7990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TONY HAWK SKATEBOARDING	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TOY STORY 2	HIVJ
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	13990.-
UNHOLY WARS	13990.-
V BALL	11990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
V-RALLY 2	13990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIEWPOINT	9990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL POOL	13990.-
VIRUS	13990.-
WAR OF THE WORLDS	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARHAMMER DARK OMEN	13990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH JURASSIC PARK	13990.-
WCW MAYHEM	HIVJ
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	13990.-
X FILES	12990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	12990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

AERO GAUGE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIFREAKS	16990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUCK BUMBLE	9990.-
CARMAGEDDON	16990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	9990.-
CRUISIN WORLD	16990.-



DARK RIFT	14990.-
DESTRUCTION DERBY	17990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	HIVJ
F ZERO X	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II	17990.-
FIGHTERS DESTINY	9990.-
FIGHTING FORCE	HIVJ
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.-
GT 64	9990.-
HOLLY MAGIC CENTURY	17990.-
HOT WHEELS	HIVJ
HYBRID HEAVEN	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	9990.-
JET FORCE GEMINI	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-



LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN 64	16990.-
MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO KART	11990.-
MARIO PARTY	16990.-
MICHAEL OWENS WLS 2000	16990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-

MONSTER TRUCK MADNESS	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 2000	HIVJ
NBA JAM 99	17990.-



NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
OLYMPIC HOCKEY	9990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
QUAKE II	17990.-
RACING SIM MONACO GP	17990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RAKUGA KIDS	17990.-
RAYMAN 2	16990.-
RESIDENT EVIL 2	HIVJ
RUGRATS TREASURE HUNT	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	9990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
SOUTH PARK	17990.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.-
SUPERMAN	17990.-
THE NEW TETRIS	17990.-



TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TOY STORY 2	HIVJ
TUROK 2	17990.-
TUROK RAGE WARS	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL CHESS 64	11990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	9990.-
WIPEOUT 64	9990.-
WORLD CUP	9990.-
WORLD DRIVER	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	17990.-
WWF WARZONE	9990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	HIVJ
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	HIVJ	LOONEY TUNES	9990.-
720	9990.-	LUCKY LUKE	9990.-
ALL STAR TENNIS 99	HIVJ	MARIO GOLF	9990.-
ANTZ	9990.-	MAYA BEE	9990.-
ARCADE HITS	9990.-	MICKEYS RACING	9990.-
ARMY MEN	HIVJ	MISSILE COMMAND	9990.-
BATTLESHIP	9990.-	MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	HIVJ	MR NUTZ	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-	MS PACMAN	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-	NBA JAM 99	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ	NBA PRO 99	9990.-
CARMAGEDDON	HIVJ	NHL 2000	HIVJ
CATWOMAN	9990.-	PAC MAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-	PAPERBOY	9990.-
CHASE HQ	9990.-	PITFALL	9990.-
CHESSMASTER	9990.-	POWER QUEST	9990.-
CRAZY BIKERS	HIVJ	R TYPE DX	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-	RATS	9990.-
DAFFY DUCK FOWL PLAY	HIVJ	ROADSTER	9990.-
DEJA VU 1&2	9990.-	RONALDO FOOTBALL	9990.-
DROP ZONE	9990.-	SHADOW GATE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-	SHANGHAI POCKET	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-	SPY VS SPY	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-	STAR WARS RACER	9990.-
FIFA 2000	HIVJ	STRANDED KIDS	9990.-
FROGGER	9990.-	SUPER BREAKOUT	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-	SUPER SNOWBOARDING	9990.-
GEX	9990.-	TAZ MUNCHING MADNESS	9990.-
GTA	9990.-	THREE LIONS	9990.-
HARVEST MOON	7990.-	TOM & JERRY	HIVJ
HEXCITE	9990.-	TOP GEAR RALLY	9990.-
ISS SOCCER 99	9990.-	TOTAL SOCCER	HIVJ
KLAX	9990.-	TUROK 2	9990.-
KONAMI GB COLLECTION	9990.-	TUROK RAGE WARS	9990.-
LAS VEGAS	9990.-	WICKED SURFING	HIVJ
LEGEND OF RIVER KING	9990.-	WORMS ARMAGEDDON	9990.-
LOGICAL	9990.-	ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-	MEGAMAN	7990.-
ALADDIN	7990.-	MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
ANIMANIACS	7990.-	MICRO MACHINES	6990.-
ASTERIX	6990.-	MOTOCROSS MANIACS	7990.-
BATMAN FOREVER	6990.-	MR NUTZ	7990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	MULAN	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-	NIGEL MANSEL	7990.-
BOXING	7990.-	ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-	PAPERBOY	7990.-
BUST A MOVE 2	6990.-	PINBALL DELUXE	6990.-
COLD SHADOW	7990.-	PINOCCHIO	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	POCAHONTAS	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-	POOL	7990.-
DARKWING DUCK	7990.-	POPEYE 2	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-	PRIMAL RAGE	7990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-	ROAD RASH	6990.-
DONKEY KONG	6990.-	ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-	SMURFS	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-	SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-	SPIDERMAN XMEN	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-	SPIROU	7990.-
DRAGONS LAIR	7990.-	SPY VS SPY	6990.-
DUCK TALES	6990.-	STAR WARS	7990.-
F1 RACE	7990.-	STREET RACER	6990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-	SUPER BATTLE TANK	6990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-	SUPER HUNCHBACK	6990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-	SUPER MARIO LAND	6990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-	SUPER MARIO LAND 2 :GOLDEN COINS	7990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-	SUPERMAN	7990.-
GODZILLA	7990.-	TALESPIN	7990.-
GRAND PRIX	7990.-	TAMAGOTCHI	7990.-
GREMLINS 2	6990.-	TARZAN	6990.-
HUGO 2	9990.-	TAZ MANIA	6990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-	THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-	TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-	TOP GUN	7990.-
JAMES BOND	7990.-	TRACK & FIELD	7990.-
JELLY BOY	6990.-	TRUE LIES	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-	TUROK	9990.-
JUNGLE BOOK	6990.-	WARIOLAND	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-	WATER WORLD	6990.-
JURASSIC PARK	6990.-	WAVE RACE	7990.-
LEMMINGS	7990.-	WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
LION KING	6990.-	WWF RAW	5990.-
LITTLE MERMAID	7990.-	YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
LOONEY TUNES	6990.-	YOSHIE'S COOKIE	5990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
DEADLY SKIES	HIVJ
F1 WORLD GP	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
MILLENIUM SOLDIER :XPENDABLE	16990.-
MONACO GP	16990.-
NBA 2000	HIVJ
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
REVOLT	HIVJ
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SNOW SURFERS	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
TEE OFF	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOY STORY 2	HIVJ
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	HIVJ
WWF ATTITUDE	16990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION	
Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-
NINTENDO 64	
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
GAMEBOY	
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

MÁR KAPHATÓ!
SEGA DREAMCAST

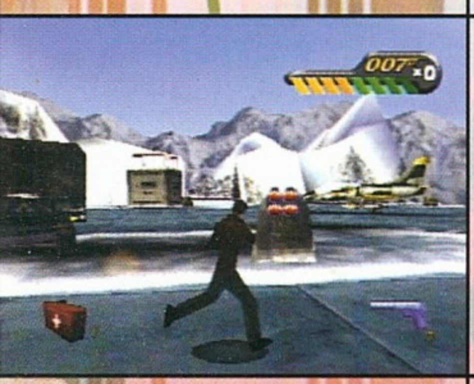
79999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

TARTALOM


Xena:Warrior Princess


Tomorrow Never Dies


Tomb Raider 4


Turok:Rage Wars



Glover



Warpath:Jurassic Park


Donkey Kong 64

aktuális 24

"Mit keresek én itt?" – tettem fel a kérdést magamnak, amikor leszállt a gépünk Ferihegyen. Kint ugyanis –1 fok volt, én meg + 22-re emlékeztem, amikor Hong Kong-ban felszálltam a repülőre. Ellátogattunk ugyanis Hong Kong-ba, a Toy Fair 2000 nevű játékkiállításra. Ez ugyan nem konzolos-számítógépes kiállítás volt, mint mondjuk az E3 meg az ECTS, hanem a "hagyományos" játékok vására. Cégünk ugyanis beleveti magát a klasszikus játékok forgalmazásába is, de erről majd később...Na, mindezt csak azért mondtam el, mert az e havi Konzol fenti elfoglaltságom miatt "telefonon" meg "jegyzetekkel" készült – leírtam (meg folyamatos telefon kapcsolatban is voltunk) mindent a Bagó Petinek, aki aztán igen sikeresen összehozta ezt a számot. Gondolom értékelitek az új értékelőt, és remélem feltűnt néhány cikk tetején az NTSC megjegyzés is. Minden más maradt a régi jól megszokott színvonalon...

Martin



576 Konzol A megszállott játékosok magazinja
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132.
Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

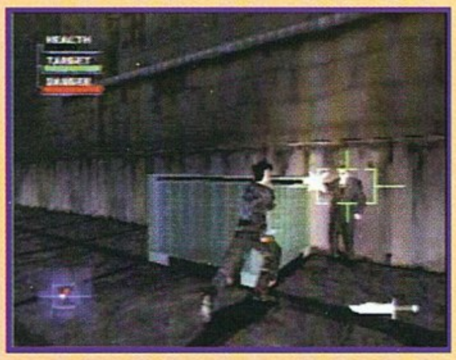
adványban megjelent szöveges és
ztrációs anyagok
nilyen módon való újra felhasználá-
sak a kiadó engedélyével
tséges. ISSN 1417-9296
nás: Grafit Pencil Nyomda
apest
ulajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: Molnár Dénes
ovács Ildi
ndai előkészítés:
arosi Renáta
ágítás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft.,
Budapest,
ely Gy. utca 17.
lcím: 1389 Budapest,
132.
szti a Hírker Rt,
t és alternatív
sztők
zethető: 576 KByte
game Kft.),
Budapest,
132.
il: 576konzol@576.hu
site: www.576.hu
ap: Lara Croft

HÍREK

SYPHON FILTER 2 (PLAYSTATION)

989 Studios/Sony

A Syphon Filter rajongók nagy örömére szolgálhat az alábbi hír, miszerint hamarosan visszatér körünkbe Gabe Logan, az elpusztíthatatlan akcióhős. A folytatás legalább annyi izgalmat ígér, mint az első, mivel telis-tele pakolták újításokkal. Mivel a 20 különböző küldetés során feltűnik egy újabb irányítható szereplő: Lian Xing, ezért a játékot 2 CD-n fogják majd kiadni. 10 vadonatúj fegyver, újrarajzolt mozgások, rengeteg FMV videó, 2 játékos deathmatch mód, többféle befejezés – kb. ezek azok a dolgok, amik újra a csúcsra repíthetik a PS fanokat. A játékot tavasszal tervezik megjelentetni.



ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. (NINTENDO 64)

Acclaim

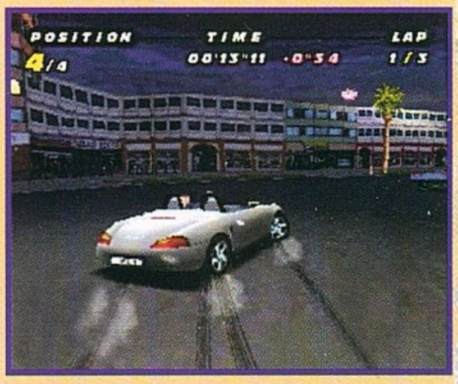
A Turok 2 és a Forsaken 64 alkotóitól jön egy újabb belső nézetű lövöldözős játék: az Armorines. A történet igen pikáns: ezek szerint idegen létforma szállja meg a Földet és a két választható harcoson múlik az emberiség sorsa. Ami azonban egyedülálló - olyan változatos lesz, hogy érvényesül a régi reklámszöveg: nem lesz két egyforma pálya. Egyszer egy vonat tetején lövöldözöl, másszor egy harci gép orrában vagy, s mindezt 360 fokos mozgásszabadságban élvezheted. Természetesen lesz 2 játékos mód is, de megjelenése csak nyáron várható.



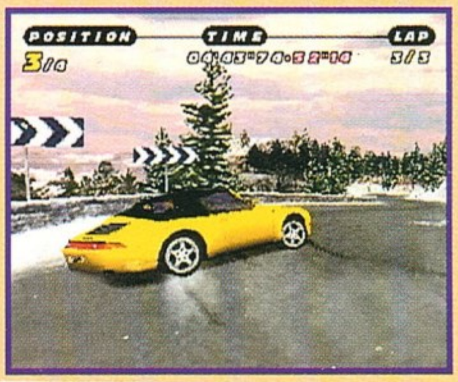

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (PLAYSTATION)

Electronic Arts

Idén tavasszal immáron ötödször re ülhetünk a volán mögé a Need for Speed széria keretében. Mint az alcím is utal rá, az új rész főleg a Porshékra lesz kiélezve, de annyira, hogy az 1948-as 356 Roadster-től napjaink 996 Turbójáig az összes nagyobb Porshét vezetheted. A játékmódok terén is újítást hoz a játék, hiszen a 2 játékos mód mellett, most már elérhető lesz (Multi Tap segítségével) a 4 játékos mód, valamint a szokásos pénzgyűjtögetés, és bajnokság mellett feltűnik a kaszkadőr opció. A cél: a minél jobban feltuningolt autó képességeinek demonstrációja, látványosabbnál-látványosabb jelenetek mellett. A program már elég jó fejlesztési szinten áll, s ha minden igaz, március 30.-án meg is jelenik Európa szerte.







STREET FIGHTER EX 2 (PLAYSTATION)

Arika/Capcom





Ki tudja hányadik mutációja már ez a Street Fighter sorozatnak, de talán az eredeti részek óta ez a legsikeresebb. Az EX alcímmel ellátott játék már a harmadik dimenzióba kalauzolja a játékost, és nem is akárhogy! Mivel épp pár nappal ezelőtt jött meg a Japán verzió elmondhatom: ez a játék szebb, mint bármi más. Még a jó öreg Tekken is elvonulhat pihenni végre, hiszen mind grafikailag, mind játszhatóságban megveri az új Street Fighter. Több, mint 20 választható karakter (köztük végre Blanka!), 15 gyönyörű helyszín, csodálatos hangok – szóval az új kedvencem. Megjelenés nyáron várható.





STREET SKATER 2 (PLAYSTATION)

Electronic Arts

Bár az Electronic Arts volt az első, aki gördeszkás játékot adott ki PlayStation-ön, azóta rég túlszárnyalták a Street Skater című próbálkozásukat. És itt most többek között a Tony Hawk-ra kell gondolni. Éppen ezért talán nem meglepő a bejelentés, hogy az EA megpróbálkozván visszaszerezni becsületét, javában készíti az SS2-t. A program úgy lett kitalálva, hogy sose unhasd meg. Ezt pedig úgy érték el, hogy a 10 választható játékos és a 30 különböző deszka mellett beraktak pályakészítőt is. Ez annyit tesz, hogy te építed fel a parkot. Te rakod le a fákat, a dobozokat, a korlátokat – szóval mindent. Természetesen lesz benne 2, illetve 4 játékos mód és az amatőrökre gondolva egy olyan gyakorló mód, ahol több mint 200 trükk elsajátítására nyílik lehetőséged. Valamikor tavasszal érkezik.

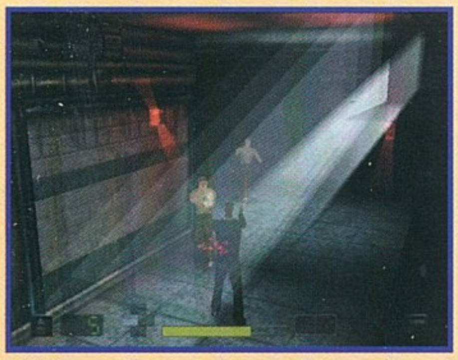




DIE HARD TRILOGY 2 (PLAYSTATION)

Electronic Arts

A Die Hard Trilogy első részéből a mai napig több, mint 2 millió példányt értékesítettek, ami ezzel az első 5 Platinum játék közé sorolja őt. A folytatásban ismét 3 akció dús rész lesz egy játékba sűrítve. A főszereplő ezúttal is John McClane, aki régi barátját, Kenny Sinclair-t látogatja meg Las Vegas-ban, csak hát a cimbora helyett szemben találja magát párszáz terroristával. Így elindul a szokásos: "Ideje megmenteni a napot" szöveg. Két választható mód van, ahol az egyiken végigmehetsz a történeten a másikon pedig egyes részeket gyakorolhatsz. A program egyedülálló módon fogja támogatni az analóg irányítót, a fénypisztolyt és a kormányt – egyszerre. Tavasszal várható a megjelenése.





DRAGON VALOR (PLAYSTATION)

Namco





Réges, régen, azokban a sötét időkben, amikor még sárkányok és varázslók tartották rettegésben az embereket, éltek a lovagok. Nemzedékről nemzedékre szállt rájuk az az erő, amitől le tudták győzni a sárkányokat, ezzel megvédve falujukat. A Namco legújabb fejlesztése pont ebbe a környezetbe állít minket, mint ifjú titán, aki megöl minden gonoszt. A Dragon Valor stílusa azonban nem éppen harc, hanem kőkemény RPG. És egyedülálló is, hiszen halálod után olyan gyermek fogja folytatni a sárkányvadászatot, amilyen asszonyt választasz. A megjelenése tavasszal esedékes.

BANJO-TOOIE (NINTENDO 64)

Rare





Ezen a nyáron visszatér körünkbe egy régi-új ismerős: Banjo és Tooie. Banjo-t már ismerjük a Rare előző mászkálós játékából, de a Tooie egy teljesen új arc. Ő egy madár és ő lesz Banjo új társa. A nyolc új és hatalmas világot magába foglaló anyag ismét bővelkedik rejtett mellékküldetésekben, mint ahogyan a főszereplők ismét képesek lesznek más állatokká átváltozni. A játék még nincs teljesen kész, így valamikor csak ősszel vehetjük kezünkbe.

RALLY CHAMPIONSHIP (PLAYSTATION)

Electronic Arts

A PlayStation-ös sportvonal eddigi vitathatatlan győztese az Electronic Arts volt. Hiszen amilyen sportágat csak feldolgoztak, övék lett a legjobb cím. A rally azonban valahogy kimaradt a látószögükből. Eddig. A Hotgen fejlesztői már majdnem be is fejezték azt a Colin McRae "gyilkos" fejlesztést, amiben az ultra realisztikus vezetési élményt helyezték előtérbe. A 22 eredeti pályát és 36 szintén licencszelt autót tartalmazó csoda az angol rallybajnokságon alapszik. Többféle bajnokság, többféle versenymód, köd, eső hó, napfény – szóval minden és még annál is több. A Dual Shock én analóg irányító mellett még a kormányt is támogatni fogja. Megjelenés: február 28.









GLOVER 2 (NINTENDO 64)

Hasbro Interactive

Ebben a számunkban teszteltük a Glover című ügyességi játékot PlayStation-re, és máris hírt kaptunk a folytatásról – egyelőre N64-re. Mint az a cikkből is kiderült, a főszereplő egy kesztyű, akivel egy labdát dédelgetve kell ügyességi feladatokat megoldani. A folytatásban sem lesz ez másként, csak a készítők egy kicsit rágyúrtak a részletekre. Úgy tették szórakoztatóbbá a játékot, hogy több felszerelést csempésztek bele. Fejsze, padlósúroló, törölköző – néhány név az újdonságok közül. Tovább fejlesztették még az ellenségekkel való kommunikációt, hiszen most már megfoghatjuk őket, vagy hozzávághatjuk a falhoz. A sokak szerint gázos kezelést is korrigálták, így most már valóban egy kezelhető játék született. Valamikor ősszel várható a PlayStation-ös verzióval együtt.





APRÓ

☞ Úgy látszik a nemtetszésünk kinyilvánítása a Dino Crisis-t illetően senkit sem érdekelt, ugyanis december végéig 2.2 milliót adtak el belőle világszerte. Hmmm. Nem meglepő tehát, ha máris készítik hozzá a folytatásokat!!! A Dino Crisis 2 nyáron jön PS1-re, míg a sorozat harmadik része télen, de már PS2-re. Mindamellett, a Capcom dolgozik egy új Resident Evil játékon is, csak azért nem lehet azt mondani, hogy RE4, mert még nincs hivatalosan neve. De ez is PS2-re lesz, valamikor télen.

☞ Bár szinte az utolsó pillanatokban érkezett sokan még is az év játékának tartják a Medal of Honort. Talán nem meglepő tehát a bejelentés, hogy az eredeti csapat ismét együtt van és már javában tervezgetik mit is lehetne belerakni egy olyan játékba, amit Medal of Honor 2-nek hívnak...

☞ Megállapodást kötött egymással az Eidos és a Disney 3 játék erejéig. Az első rögtön tavasszal jön is már, egy egyelőre még cím nélkül álló versenyprogram, PlayStation-re és Dreamcast-re. Aztán ősszel jön a 102 kiskutya a filmmel egyetemben, a harmadik cím egyelőre még titok.

☞ És ha már az egyesüléseknél tartunk: Az Universal és a Konami is aláírtak egy együttműködési szerződést. Ennek értelmében olyan nagynevű filmek, mint például a Múmia is el fog készülni játékátiratban! Ez utóbbi például PS2-re, de sok más játék, mint újabb Spyrok és Crash-ek kerültek e módon a Konami keze alá.

☞ Sehol se tart még a Tomb Raider mozi – jelentette minap a Variety. A lap értesülései szerint a Paramount Simon West-et kérte fel, hogy rendezze a filmet (Tábornok Lánya, Fegyencjárat), de a forgatókönyvről, és a szereplőkről egyelőre semmi hír. Ha minden igaz, a filmet valamikor ősszel akarják bemutatni Amerikában, egy időben az új Tomb Raider játék megjelenésével a PS2-es masinára.

☞ Az, hogy nem annyira népszerűek mostanában a grafikus kalandjátékok, nem vette kedvüket az angol székhelyű Revolution bandának, ugyanis a Broken Sword 1-2 után újabb játékon dolgoznak, melynek címe: In Cold Blood. A PlayStation-re és PC-re is készülő program stílusa kalandjáték, de hogy kissé populárisabbá tegyék beleszőttek némi akcióvonalat is – a képen látszik mi lett belőle... Megjelenése nyár körül esedékes.



☞ Éppen azon megfontolásból hagyom utoljára a Hírek elkészítését, hogy még a legfrisebb csodák is beférjenek, de pont mindig akkor történik valami érdekes, amikor már kész vagyok vele. Képzelhetitek milyen érzés volt, amikor bejelentették, hogy készül a Resident Evil 0 N64-re. Egyelőre ennyit, meg egy képet, a többit majd februárban.



VÁLASZ A MARIO KARTRA?

Crash Bandicoot és népes csapata egyik oldaláról már bemutatkozott pár játékban, melyeket mindenki ismer. Úgy látszik, hogy egy újabb bőr is lejön még a srácokról, mivel nekiláttak a fejlesztők és kiadták a Crash Team Racing-et, ami a CB-ból jól megismert stábot vonultatja fel újra, annyi változással, hogy most egy négykerekű járműben kell nyomni a kakaót és megpróbálni megnyerni a legnehezebb versenyeket is. Nem kell kiemelnem, hogy ez a játék sem kifejezetten az egyetemista korosztálynak szól, így ne számítsatok valami piszkosul nehéz és kivitelezhetetlen dologra. Bár tény, hogy már a Bomberman Fantasy Race tesztelése alatt rádöbbentem, hogy ezek a bugyutának tűnő, gyermeteg tartalommal bíró játékok olykor-olykor nehezebbek, mint a "nagy" autóversenyek. Itt bizony nem nagyon lehet játszani a fékkel, vagy powersliding-olni, bár utóbbi rossz példa, mert a játékban van egy DRIFT-mód is, amit a Gran Turismo nagy mesterei már természetesen hibátlanul képesek kivitelezni. Egyszóval könnyű és szórakoztató a dolog, ideális részeg estékre és másnapos reggelekre kedvcsinálónak.

Van ám itt alaptörténet is, ám ezt csak akkor tekinthetjük meg, ha nem nyúlunk a kontorllerhez jó egy percig, így elindul a rövidfilm, ami bemutatja nekünk versenyzőinket és magyarázatot ad arra is, hogy miért kell most hirtelen járkálás helyett vezetgetni. A sztori: jött valami ronda zöld arc az égből, aki azzal tengeti napjait, hogy a galaxis különböző pontjain versenyeket szervez csak azért, hogy saját (maga által is nagyra tartott) vezetői képességeit szinten tartsa. Apró és barátságos ajánlatot tesz a földi csapatnak: ha mi nyerünk, akkor elkotródik egy másik galaxisba, ám ha ő fejezi be elsőként a versenyt, akkor bizony oda a kis bolygónk és mehetünk a Marsra a szétrobbant szondák mellé éldegélni, mivel itt bizony nem lesz maradásunk. Szóval, ez a történet, ám ez tényleg csak azért van, hogy a fejlesztők valami hátteret is adjanak a dolognak. Már 2 napja játszom a játékkal, de eddig még ne jött velem szembe ez a zöld izé. Persze a rengeteg versenymód közül is a megfelelőt kell kiválasztani ahhoz, hogy nekiláthassunk spenót-fejű barátunk leszorításához, de nem kötelező rögtön ezt a végcélt választani.

A két játékossal játszható verseny közül is akad több fajta, így mindenki szórakozhat kedvére, persze magányos harcosok versenyezhetnek az idővel Time Trial módban is, de én csak egy verziót szeretnék megemlíteni, ez pedig legyen az a bizonyos ADVENTURE.



Jópofa módon nézegethetjük meg a választható élőlényeket, majd ha elköteleztük magunkat egyik mellet, nevünk beírását követően nekivághatunk a nagyvilágnak. Itt aztán kizárólag négy keréken közlekedhetünk. A játéknak ez a része felépítés szempontjából hasonlít a CB előző részeire, mivel itt is egy világot kell bebarangolnunk, illetve beautókáznunk. Pillanatok alatt megjelenik az arc, aki felvázolja nekünk a játék lényegét: furikázzunk oda a térképen látható világító pontokhoz és versenyezzünk rajtuk egyet. Ha sikeresen megjárjuk az utat, újabb pötytyök kezdenek villogni a képernyőn, így újabb versenyeket nyerhetünk. Így kell lassacskán felfedezni az egész világot. Nosza, hát barátim! Indulás a Bandicoot-világba versenyezni. A verseny lényegében gyorsasági, de nem másodlagos a különböző dolgok összeszedegetése sem, mivel szerintem ezek nélkül szinte lehetetlen minden versenyt megnyerni. Ha nem mi lőjük ki az ellenfeleket, ők bizony könyörtelenül leszednek minket. Az autós játékoknak megfelelő irányítást kell itt is alkalmaznunk, így tudunk hátranézni, farolgatni, ugratni, ám a legjobban akkor megyünk a járgánnyal, ha megpróbálunk a pályának megfelelő versenyzővel menni. Ezt persze pont ebben az Adventure módban nem lehet, de minden más verziónál kiválaszthatjuk játékosunkat és a pályát is a versenyhez. A gép nem írja ki, hogy ki, hol a legjobb, de ha megnézzük az állatokat következtetni lehet, hogy ki-ki hol lesz gyorsabb. Például a jegesmedve nem feltétlenül a sivatagban fog szárnyalni. Mint már írtam, az ütközben összeszedhető dolgokra figyeljetek oda, ezeket a Körrel tudjátok aktiválni. Van, ami célkövető van, ami nem. Mindenki szerezzen tapasztalatokat és ez alapján hasznosítsa a begyűjtött cuccot.







A játék egy dologban verhetetlen, az pedig a hangulat. Óriási! Még itt a vizsgaidőszak alatti depresszív napjaimban is mosolyra tudott fakasztani az ismétlés alatt vigyorgó Bandicoot feje, meg a különböző hanghatások, a különböző eseményeknél. A világok eléggé szépen vannak megrajzolva és a pályákon belül is ötletes lassítók és gyorsítók lettek beiktatva. A megszokott 3D-s díszletek jól mozognak és könnyen követhetőek, ami a jármű úttartásánál fontos. Mint már említettem, vezetői szempontból olykor-olykor sokkal jobban és pontosabban kell vezetni, mint egy "normális" autóversenyben, mert különben például lepottyanunk a pályáról. Ez jól jön, mert egy idő után unalmassá válhatnak a könnyű kanyarok és egyszerű ugratók hada, ám így "ébren tart" mindenkit a játék, mindig van új nehézség és kihívás, amit meg kell valahogy oldani.



Összegezve mindent a Crash Team Racing egy hangulatos, látványos és ötletes játék mindenki számára, ettől függetlenül már láttunk ilyet, így nincs benne semmi kiugró, vagy forradalmi. Persze ez nem akadályozhat meg sem engem, sem titeket abban, hogy jót szórakozzatok egy ködös és unalmas januári délutánon két műszak vagy három vizsga között.

Adam

CRASH TEAM RACING

NAUGHTY DOG/SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VAN HUMOR BŐVEN
× NÉHA KICSIT NEHÉZ

74%

A nagyhalak megeszik a kishalakat. De ha az a kényelmetlen eset állna fenn, hogy esetleg nem tudják bekapni őket, akkor csak a "bélyegüket" nyomják rájuk.

AZ MTV ÉS A TÉLI SPORTOK

Az MTV SNOWBOARDING esetében el kell oszlatnom azt az esetleges félreértést, hogy az MTV a Magyar Televíziót jelöli. Nem, itt az amerikai Music Television-ről van szó, aminek ugyan fogalmam sincs, hogy mi köze lehet a snowboardozáshoz, de mindenesetre a nevét adta a játékhoz. Én az MTV-t és a snowboardot maximum úgy tudom egy lapon összehozni, hogy sok nagyon baba videóklipet láttam már az MTV-n, amelyben hódeszkáztak. Mindegy, végül is ez az MTV szponzorálás csak jót tett a minőségi munkáiról híres RADICAL ENTERTAINMENT-nek, mert egy rettenetesen színvonalas sportjátékot hozott össze. Annyira színvonalasat, hogy az MTV Snowboarding szimplán az eddig készült LEGJOBB hódeszkás játék – szerintem.

Jómagam nem vagyok nagy hódeszkás az életben, bizonyára jól tudok menni meg trükközni is, csak még sohasem próbáltam. A snowboardos játékokat viszont nagyon kedvelem...pontosabban kedvelném, mert idáig ha jól emlékszem a Cool Boarders sorozaton kívül egyik sem tetszett igazán. Sőt, a legtöbbet annyira utáltam, hogy legszívesebben a CD-t is széttapostam volna. Nagyon komoly elvárásaim vannak egy ilyen játékkal kapcsolatban mind grafikailag, mint zeneileg, mind pedig az élethűség terén. De mindenek előtt az irányítást-kezelés illetően, ami ugye a legtöbb játékot agyon szokta vágni.

ÉLETHŰSÉG, IRÁNYÍTÁS = JELES

Sok hódeszkás játékban sokféleképpen próbálták már megoldani a jó irányítást. Ez nem is könnyű, mert a rengeteg trükköt és mozdulatot nehéz úgy szétosztani a gombokra, hogy azokat "természetesen" elő lehessen hozni. A legtöbb játék már az alap "ugrás" mozdulatnál elvérzett különböző "ugráserősség" mérőkkel meg "túlugrásokkal", és még sorolhatnám. Itt az ugrás egyszerűen az X-re van rárakva. Ha megnyomod, a pali leguggol. Ameddig tartod, addig guggol, amikor a megfelelő pillanatban felengeded, ellöki magát. Nem kell szarozni az erőséggel, mert egy ember az életben ha nagyon nekikészül, úgyis mindig kábé ugyanakkorát ugrik el, és a hódeszkások leginkább UGRATÓKRÓL rugaszkodnak el. Sima lejtőn nem ugrálnak (maximum oldalt váltanak), mert minek, a kis eldobbantás, az "ollie" meg más tészta. Nos, az ollie gombja a Négyzet és ugyanezt a gombot kell megnyomnod ha "csúsztatni" akarsz, azaz végigszánkázni valamilyen hosszanti felületen – mondjuk kidőlt fatörzsön, csövön, padon, vagy akármin. Oldalt váltani a Körrel tudsz.

Ha már elrugaszkodtál egy ugratóról vagy "szakadék" peremről, akkor a levegőben jöhetnek a trükkök. (Ha nem ugrasz el, csak "lepottyansz", nem tudsz semmi érdemlegeset csinálni.) Az X megnyomásával a deszka hátulját fogod meg (Tail Grab), a Háromszöggel az orrát (Nose Grab). Szintén a levegőben tudod megcsinálni a Mute és Slob trükköket a Négyzettel, a Melon és Method formációkat pedig a Körrel.

Jóval bonyolultabb trükköket is nyomhatsz különböző gombkombinációkkal. (Természetesen mindet a levegőben.) Az Indy-t R2+Négyzettel, a Crail-t R2+Háromszöggel, a szuper Stalefish-t R2+Körrel, Seatbelt-et pedig R2+X-szel.

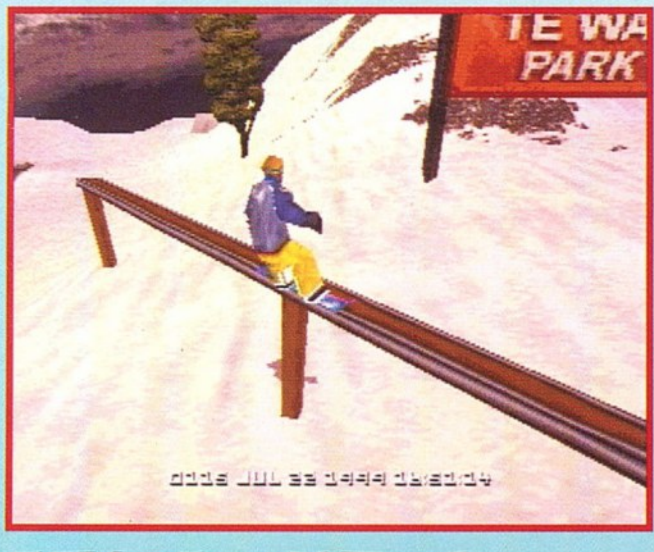
Külön trükk-kategóriát képeznek "forgós" trükkök. Forogni az R1/L1+iránygombokal tudsz. Egy-egy nagy elrugaszkodással akár ezerkétszáz-akárhány fokos fordulatot is csinálhatsz, átrepülve a fák felett – a gép meg számol rá, mint az őrült! Ugyanígy kell az előre/hátra szaltót nyomni, de ezekhez tényleg nagy lendület kell. A legtöbb normál ugrós mozgást tudod kombinálni a forgással, sőt a szaltózással is. Két egészen speciális trükköt is összehozhatsz, az L2+X+Négyzet és az L2+X+Kör bonyolult kombinációkkal.

SNOWBOARDING



AZ MTV PLAYSTATION ÜZLETBE IS BELENYÚLT





GRAFIKA = JELES

A játék grafikája egyszerűen szuper! A karakterek jó nagyok, nagyon szép a rajzuk, és NTSC-s változatban a teljes képernyőn nagyon bikául néz ki az összkép. A pálya nincs teleszeszve felesleges dolgokkal, minden valahogy olyan kellemes. A fák is méretarányosak, az ugratók jól kivehetők, lényegében nagyon tágas a terep, igazán játékosbarát. A mozgások nagyon jól kivehetők, ami igen ritkaság a hódeszkás játékoknál. De ami a legjobb, az a pályák NAGYSÁGA. Elképesztő szabadságod van minden irányban, első pár nekifutásra meg sem fogod találni a pálya szélét! Százszor is lemehetsz úgy, hogy kétszer nem választod ugyanazt az útvonalat! Nagyon hosszú a lejtő, marha sok az ugrató és az elrugaszkodó pont, így bőven van időd és lehetőséged trükközni. Ebből a szempontból is verhetetlen a játék! Ja, és a visszajátszás is nagyon szupi.

ZENE = JELES

Talán az MTV-nek köszönhetően, talán nem, de a játék hard rock-heavy-alternatív zenéi bombasztikusak. Mintha csak egy snowboardos videó-filmet néznél. Olyan együttesek számait hallhatod (többek között), mint a Ministry, Blink 182, Face To Face, Fear Factory, H2O, Voodoo Glow Skulls. Komoly hangulatot adnak a játéknak, nekem meg amúgy is bejön ez a stílus. Jobb nem is lehetne.

PÁLYASZERKESZTŐ!

Igen, jól olvastad, tudsz pályát csinálni magadnak. Olyan egyszerű, hogy egy ötéves gyerek is pikk-pakk összerak magának egy jó kis lejtőt. Tökéletes ez az opció arra, hogy egy olyan gyakorló pályát csinálj, ami tele van ugratókkal, így minden trükköt begyakorolhatsz.



ÉRTÉKELÉS

A sok-sok pozitívum és már-már tökéletesség határát súroló dolog mellett gyakorlatilag egy negatívumot tudnék megemlíteni: nehéz elérni a versenyben továbbjutáshoz szükséges "pálya" ponthatárt. Persze ez is csak idő kérdése, így sok gyakorlással valószínűleg ez sem lesz probléma. A választható versenyzők és deszkák között kinézetükön kívül semmi különbség sincs. A négy pálya kezdetben pont elég, és később még kettőt meg lehet nyitni, de ez nem 100%.



A játék majdnem tökéletes, minden hódeszka kedvelőnek meg kell szereznie! A PAL verzió megjelenésének dátumáról nincs információm.

Martin

MTV SNOWBOARDING

RADICAL ENTERTAINMENT/THQ

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDEN SZEMPONTBÓL MEGFELELŐ JÁTÉK
× AKI NEM SZERETI A STÍLUST, AZ MOST SEM FOGJA MEGSZERETNI

91%

A "FŰSZER" AZ ÉLET SÓJA!

DUNE 2000

Azzal a kijelentéssel, hogy a PSX a játékokkal legjobban ellátott konzol nemigen lehet vitába szállni. Mindenféle stílusban ezer meg egy stuffot találhatsz, kivétel talán csak a real time-os stratégiai játékokat, mert hát mi is volt az elmúlt évben? Jött egy KKND KROSSFIRE (az egész egy nagy fos volt), meg egy WARZONE 2100 (na az volt az a játék, ami alatt folyton elbóbiskoltam). Száz szónak is egy a vége én már csak a WESTWOOD STUDIOS-ban reménykedtem, hiszen ők azok, akik sosem hagyták cserben a Playstation-t, és minden évben rendszeresen meglepnek minket egy minőségi anyaggal.

Kezdetben az istenek tehát megalkották a Dune-t. Ez még egyáltalán nem hasonlított egy valós idejű stratégiai játékhoz, ellenben a Dune 2-vel, ami az első ilyen játék volt. Később világméretű hisztériát csináltak a Command And Conquer-rel, majd ezt a teljesítményt még meg is fejelték a RED ALERT-tel. Erre persze az összes cég egyből felfüggesztette az épp futó DOOM klón project-jét, és elkezdték fejleszteni saját kis RTS játékukat. Jöttek is szép számmal, inkább kevesebb, mint több sikerrel a másolatok, de szerintem meg sem közelítettek az "eredetit". Szóval PS-re először a C&C látott napvilágot (az örök klasszikus, egyszerűen imádom), aztán a RED ALERT (ebben már volt SKIRMISH mód és végre lehetett linkelni is), és végül tavaly a RETALIATION



(egy rakat új egységgel és 105(!) deathmatch pályával). Tényleg kíváncsi voltam idén mivel rukkolnak majd elő, a cég pedig egy új játék helyett, leporolta az egyik legrégebbi programját, kicsinosította, felújította, és így született meg a DUNE-ből a DUNE 2000. A DUNE anno még a nyolcvanas években egy (mára már a sci-fi rajongók körében kultikussá vált) film volt. Valami biztos lehetett benne, de ellentétben a BUCK ROGERS-szel nem igazán sikerült megértenem miről is szólt, tegyük hozzá kb. tíz éves, ha lehettem akkoriban. Azóta próbáltam már kivenni videotékákból, de mindenhol azt mondták, hogy ők ilyen lejárt őskövületekkel már nem foglalkoznak, szóval így jártam. Mindenesetre, ha valaki képben van, világosítson már fel, a főszereplő tényleg meglovagolt egy homokférget a filmben, vagy csak megint hallucináltam? Minekután iszonyatosan sokat játszottam a RED ALERT-tel (napi 16 óra link stb.), elvárásaim azok aztán voltak, elképzeléseim viszont nem, úgyhogy kíváncsian vártam milyen is lesz ez a játék.



MI FÉR EL EGY CD-N?

Egy kicsit ráncoltam is a szemöldökömet, amikor megláttam, hogy a cucc csak egy CD-s, az "előző részek" ugyanis mindig dupla CD-sek voltak, gondoltam is magamban ebből aztán jól kispóroltak valamit. Az intróból nagyjából kiderül miért is fontos az a fűszer, amiért folyik a harc. A videó első fele még tök jő CG film, de aztán bevágnak egy kopasz nőt, amitől egy kicsit elment az életkedvem, mindenesetre végignéztem ezt a részt is, hogy legalább tudjam milyen próféciát is kell majd beteljesítenem. Egyébként, ha valakit nagyon érdekel a főmenü alatt kis videók formájában bemutatják rivális fajokat és származási helyüket. Összesen háromféle populáció élén küzdhetünk a bolygó és a fűszermezők birtoklásáért, ezek mindegyike valamilyen emberi faj, de azért jól elkülöníthetőek egymástól már csak a külső jegyeik alapján is (tudjátok BAYLON 5, valakinek a szemöldöke áll furán, valakinek a haja jellegzetes, egyébként a filmben is ők voltak). A következő közül választhatsz: ATREIDES, HARKONNEN, és ORDOS, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy csak minimális (pár egység és a speciális fegyverek) különbség van közöttük. Így aztán nem kell külön minden uralkodóházzal megtanulni játszani, mint mondjuk egy RED ALERT-ben, ahol egész másképp kellett taktikázni a Szövetségesekkel, mint az Oroszokkal. Itt mindenkinek kb. ugyanazok a gyengéi és az erősségei, de azért majd foglalkozom vele egy kicsit a KÓD-X-ben részletesebben. A NEW GAME-nél törhetsz világuralomra, választasz egy uralkodóházat, és máris a tér-



képre jutsz (fajonként máshonnan kezdesz). Érdekes, hogy egy küldetés helyett mindig kettő közül választhatsz, egy A-t és egy B-t, mondjuk a feladatok általában megegyeznek és csak a végkifejlettre lesz kihatással, hogy merre indulsz el. A küldetések előtt mindig kapsz egy szöveges eligazítást, plusz minden pálya előtt van egy rövid videó betét is, sajnos ezek többsége szutyok blue box-os technikával készült, sokkal jobb lenne, ha rövidebb de látványosabb CG videók lennének. Mindenesetre, ha



az ARTREIDES-eket választod, viszontláthatod a SLIDERS-es professzort. Na, ezek után végre maga a játék is elkezdődik, amit rögtön megállapíthatunk, hogy a grafika sokkal 3D-sebb lett az előzőkhöz képest. Bár így is izometrikusan látjuk a terepet, végre érzékelhetőbbek a szintkülönbségek. Az például nagyon tetszett, hogy amikor gördül a képernyő teljesen 3D-snek látszódik a terep. Újdonság még az is, hogy a pálya szélén marad egy kicsi felderítetlen rész. Maga a játék egy sivatagos kihalt bolygón játszódik, ebből adódóan két fajta felszín van. A viszonylag stabilabb sziklás (jó sok hely van építkezésre), erre lehet építkezni, és a végtelen homokdűnék, ezekről kell termelni. Ezek alapján senki ne várjon fenyőerdőket meg patak mellet megbúvó kis civil falukat, inkább arra készüljetek fel, hogy a homok alatt hatalmas férgek laknak, akik előszeretettel nyelik le egyben a harvestereket, azaz betakarítógépeket.

KEZELÉS

A játéktér szinte megegyezik a C&C-el, a Háromszöggel léphetsz be a menübe. Legfelül találod az options-t, itt mindenféle hasznos dolgokat állíthatsz, de ha véletlenül elfelejtetted mi is a küldetés lényege, hát azt is elolvashatod újra. Alatta a térkép van. A négy Playstation joy szimbóluma az előre kijelölt négy csapat aktivizálására jó. A csavarkulccsal javíttatni tudod az épületeidet, a dollárjellel eladni azokat, ezen kívül megadhatsz még területvédelmet és őrzést is. Ezek alatt a kétféle tankgyár, barakk és az épület gyártások ikonjai. Gondolom azért van két tankgyár, mert nincsenek se vízi sem légi egységek. Ezek alatt van még négy ikon. A zölddel tudsz visszajönni az építkezési részhez. A lilánál tudod fejleszteni az épületeidet, ez pénzbe kerül, és elengedhetetlen, mert sok egységet és épületet csak így lehet legyártani. A pirosnál vannak a speciális fegyverek, ehhez építeni kell egy PALACE-t. A kéknél tudsz utánpótlást hívni az anyahajóról, de, csak ha van leszállópályád. A teljesített küldetések után a gép röviden értékeli a teljesítményedet és ad egy rangot is. Amúgy több mint ötven előre legyártott pálya van, úgyhogy a hosszúsággal nem lesz gond. A pályaválasztó térképről körrel a REPLAY-be tudsz belépni, itt a már végigvitt pályákat (A-t és B-t is) tudod újra lejátszani, ha akarod. A LOAD GAME gondolom nem szorul magyarázatra. A főmenü opciójánál ugyanazokon a dolgokon (hangok zenék) változtathatsz, mint a játékon belüli Options-ben. Ja, és itt állíthatod be az irányítást is. Az irányítás szinte semmit sem változott, nagyon egyszerű, és kézreálló a gombkiosztás. Mindig röhögök a PC-s ismerőseimen, mikor ALT-oznak meg SHIFT-eznek, aztán amikor beüt a ménkű azt sem tudják hova kapjanak. Ellenben a PS joy-on soha nem nyúlok mellé.

PRACTICE: nos itt van egy kis kavarodás, merthogy ez igazából nem is gyakorlás. Ilyen opció volt már a RED ALERT-ben is, csak ott SKIRMISH-nek hívták, a lényeg hogy AI-k ellen kell harcolnod az általad beállított körülmények között. Amúgy ez az egyik kedvenc részem. Először is kiválaszthatod melyik uralkodóházzal akarsz lenni, majd választhatsz egy szintet, egy pályát. A UNIT COUNT-nál ,hogy hány egységgel kezdjetek, a TECH LEVEL-nél a fejlettségi szintet állíthatod be. Mondjuk egyes szinten csak gyalogosokat lehet gyártani, de hetes fejlettségi szinten minden a rendelkezésedre fog állni. CREDITS-nél a kezdőtőkén változtathatsz, az AI PLAYERS-nél, hogy hány gépi ellenfeled legyen alatta, pedig hogy milyen nehézségi szinten küzdjenek ellened. Ezeken kívül még két dolgot állíthatsz be. Az egyik a CREATES. Ha ON-ra van állítva ládák fognak véletlenszerűen megjelenni a pályán, és ezekből mindenfelé extrákat vehetsz fel (láthatatlanság, teljes térkép, pénz) de előfordulhat, hogy bomba van benne vagy sötétítés, szóval ez amolyan kétesélyes dolog. A másik a WORMS, itt kikapcsolhatod a férgeket vagy csökkentheted az előfordulásukat. Annyit viszont megjegyeznék, hogy ezek a beállítások csak erre a játékmódra vonatkoznak, azaz hiába veszed ki a férgeket itt, attól még a küldetésmódban ugyanúgy benne lesznek. A főmenü legutolsó pontja a LINK GAME, ez akkor válik választhatóvá, mikor összekötöttetek két gépet. Itt aztán lehet egymás ellen játszani, vagy egymást segítve a gépi ellenfelek ellen. Én ezzel a két játékmóddal töltöttem el a legtöbb időd, mert itt lehet leginkább kitapasztalni, hogy mi mire jó.



ÉRTÉKELÉS

Nagyjából ennyi a CD tartalma és azt hiszem semmit sem hagytam ki, úgyhogy most jöhet az értékelés jó hosszú lére engedve. Velem leginkább az volt a baj, hogy nagyon a RED ALERT-hez voltam szokva, és amikor először játszottam vele igencsak fanyalogtam. Főleg, mert az első pár küldetés igen egyszerű és egyáltalán nem kötött le. Aztán néhány PRACTICE után ráéreztem és utána már nem volt megállás. Ti se úgy álljatok neki, hogy ez most a C&C sorozat legújabb tagja, hanem próbáljatok elvonatkoztatni, mert a DUNE 2000 egy teljesen más játék. Egészen másképpen kell taktikázni benne, de a lényeg, hogy jól ki van dolgozva és komplex. A grafika nagyon jó, legalábbis nekem bejött. Végre jól kivehetőek még a gyalogosok is, az épületek és az egységek szép nagyok (főleg ha sok van belőlük, akkor állat) és szinte alig pixelesek. Valószínű sokan azt mondják majd, hogy a terep nagyon egyhangú, mégis pont ettől lesz sajátságos hangulata az egésznek. A zenékkel sosem tudtak hibázni a WESTWOOD-os fiúk, így van ez most is. Amikor pl. az egyik Track-en felhördül egy homokféreg, az ember ösztönösen utánanéz, megvannak-e még a harvesterei. A hangok szintén királyok, ász, ahogy a három klánnak három különböző hangú "narrátora" van. Nézzük milyen a játszhatóság. Az elején egy kicsit lassúnak tűnt, de én sem dönteném rekordot 100-on, ha térdig gázolnék a homokban. Az irányítással csak akkor van gond, ha analóggal játszol, mert úgy egy kicsit körülményes. Elég sok küldetés van, meg hát ott a PRACTICE és a LINK GAME, amikkel igen sokáig el lehet szórakozni. Szóval szerintem minden oké néhány kisebb hibát leszámítva, mint hogy gagyik a videók. Igazából semmit nem tudnék felhozni ellene. Ha már unod a RED ALERT-et (márpedig én a két év alatt igencsak besokalltam belőle), nyugodt szívvel ajánlom helyette ezt, csak hagyj magadnak egy kis időt, hogy ráhangolódj. Utána úgy jársz majd, mint én: abba sem tudod majd hagyni!

CSIPI M LEE



DUNE 2000

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
LINK KÁBEL

√ ÚGY JÓ AHOGY VAN
× A LEGTÖBB VIDEÓ GÁZOS, MIÉRT NEM LEHET NÉGY PS-T ÖSSZEKÖTNI?

92%



SPILBERG DINÓK VS. TEKKEN

A több millió éve kihalt dinoszauruszok rengeteg filmnek és játéknak voltak már a főszereplői, elég ha csak a nagysikerű Jurassic Park filmekre gondolunk. Az emberek fantáziáját mindig megmozgatta ezeknek a fantasztikus lényeknek az ereje és mérete. Nem is csoda, hogy ha egy film vagy egy játék valamilyen formában kapcsolódott a dinókhoz, az sikerre volt ítélve. Emlékeztek például a Primal Rage című, csaknem 4-5 éves verekedős játékra? Ennek az volt a különlegessége, hogy igazi dinókkal verekedhettünk, nem is csoda, hogy siker volt a játéktermekben meg az összes platformon ahol megjelent. Kicsit meglepő tehát, hogy ilyen sokat kellett várni egy hasonló stílusú dinós verekedős játékra. A Jurassic Park: Warpath egy ilyen verekedős játék amelyben egytől egyig igazi, valamikor ténylegesen élt dinoszauruszokkal kell egymást püfölni.

MENÜK

A játék menü választéka igazán megnyerő, sokféle dolog közül választhatunk. A szokásos egyjátékos (Arcade), kétjátékos (Versus), gyakorlás (Practice), túlélés (Survival) és csapat játék (Team) mellett még két érdekes menüvel futhatunk össze. Az egyik a Choice, mely csak akkor jelenik meg, ha már végigvittük a játékot. Egyébként itt választhatunk magunknak dínót, majd ellenfelet is, tehát egyfajta



gyakorlásnak felel meg, csak itt az ellenfél is aktív. Az utolsó nagyon érdekes menü a Museum, ami igazi unikum a dínó rajongóknak. Itt ugyanis a játék dínóiról tudhatunk meg érdekes információkat, például milyenek voltak a méreteik, melyik családfába tartoztak, mikor éltek stb. Ráadásul ha rányomunk a különböző ikonokra szöveges tájékoztatást kapunk a dínókról. Igazán ötletes ez a menü, sok izgalmas információt megtudhatunk belőle. Ráadásul még poénos is, hisz tényleg úgy érezhetjük magunkat, hogy a Jurassic Parkban vagyunk – mivel ha sokáig nem nyomunk semmit, a hangosbemondó különböző közléseket és figyelmeztetéseket közöl, például: "Ne szemeteljünk és ne rongáljuk a parkot", vagy "Ha a látogatás közben elhagytuk a csoportunkat kövessük a legközelebbi ösvényt" stb.

A játék dínó-választéka jónak mondható, az összes ismert és viszonylag ismeretlen fajjal összefutunk, kezdve a gyilkos Raptor-tól egészen a hatalmas T-Rex-en át a kevésbé ismert Giganotasaurus-ig van itt minden. Kezdetben nyolc veszedelmes dínó választható, ám ahogy végigvisszük a játékot még előhozhatunk hat felét. Még bőrszint is választhatunk nekik, a szereplőválasztásnál a szokásos X vagy Kör lenyomásával.



MOZGÁSOK ÉS ÉRDEKESSÉGEK

Egy verekedős játéknál a legfontosabb a mozgások jó kivitelezése, és ebben a tekintetben a JP: Warpath megállja a helyét. Sokfajta kombó és speciális mozgás áll a rendelkezésünkre, melyeket – főleg a kombókat – nem lesz könnyű előhozni. Ez főleg abból adódik, hogy a speciális mozgások listáját csak a Practice menüből lehet lehívni, játék közben nem, így nehéz betanulni a hosszabb kombókat – egyébként minden dínó más kombókkal rendelkezik. A többi mozgás egyszerűbb, a szokásos gomb+gomb vagy gomb+irány kombinációval lehet próbálkozni – az előbbi az átdobásokat és az elkapásokat hozza elő. Mindent gyakoroljatok be a Practice-ban, akkor jól fog menni – szerencsére ha bekapcsolunk egy gyakorolni kívánt kombót, alul megjelenik a mozgássor, amit követni kell. Fontos megemlíteni két gombot, az L1-L2-tőt, amivel térben lehet oldalazni, valamint az R1-et, a védekezés gombját. Ezen kívül az R2-vel "cukkolni" lehet az ellenfelet. Ez arra jó, hogy az energia csík melletti kis csíkot gyorsan feltöltsük – ezt mozgásokkal (ütés, rúgás, kombó) is fel lehet tölteni. Ha ez megtörtént, ragadozó barátunk akár kétszer nagyobbat is tud sebezni az átlagosnál, ez néha sorsdöntő lehet. Fontos még a harapás, mivel ezzel elkaphatjuk és megehetjük a földön rohangáló kis állatokat, esetleg embereket – agyon is lehet taposni őket, de annak semmi értelme. Ezek értékes energia utánpótlást jelentenek, csak a harc hevében nehéz őket elkapni.

Amikor nekifogunk a játéknak kissé furcsa lesz a dínókat irányítani – nehézkesnek lehet érezni a mozgásokat – ám ha megszokjuk, hogy egy több tonnás állatot irányítunk már könnyen bele lehet jönni a játékba. Amit azonban nehéz megszokni, hogy a dínók nem fordulnak automatán az ellenfél felé, általában nekünk kell az térben oldalazás gombjával beállni a megfelelő vonalba, ami körülményessé teszi a harc közbeni mozgást.



KRITIKA

Ami nagyon tetszett a játékban az a dinoszauruszok élethű mozgása és főleg kidolgozottsága volt. Kihalt barátaink textúra borítása egyszerűen tökéletes, tényleg olyan, mintha igazi bőr lenne rajtuk. Ezen kívül a mozgásuk is egy igazi dínóéhoz hasonló, és a legapróbb részletekre is odafigyeltek a készítők. Így például a Raptornak folyamatosan mozog a farka, vagy Acro-nak a lábujjai, de például ha nem csinálunk semmit – nézzétek meg a Practice-ben – dínóink folyamatosan morognak és vicsorognak egymásra. További érdekesség, hogy harc közben dínóinkon a sérülések látható nyomot hagynak, sőt a begyógyult hegesedett seb a következő menetben is ott lesz a testén. Engem ezek az apróságok lenyűgöztek és nagyon tetszettek, szeretem az ilyen igényesen megcsinált játékokat. Ráadásul a pályák is csúcs módon megvannak csinálva és mindegyiken van valamilyen veszélyforrás (elektromos kerítés, robbanó hordó stb.), ami komoly sérülést okozhat nekünk és ellenfelünknek. A hangok és a zenék a helyükön vannak, mindegyik helyszínen megfelelő és hangulatos háttérzajokat hallhatunk. Talán csak két dolgot lehet kifogásolni: az egyik, hogy az ellenfelek intelligenciája elég alacsony. Néha nagyon aljas módon játszik a gép, csak védekezik és oldalazik – persze ezek dínók, nem lehet emberi intelligenciát keresni bennük. Rövid gyakorlás után már könnyen végigvihető a program. A másik apróság, hogy lehetnének kivégzések, persze ez már inkább szőrszálhasogatásnak tűnhet. Ami a legfontosabb, hogy menet közben vér van bőven, a nagyobb komboknál csak úgy fröcsköl, így tehát végeredményben elégedettek lehetünk a játékkal.

Veres Miki



JURASSIC PARK: WARPATH

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A DÍNÓK BAROMI JÓL NÉZNEK KI
× KICSIT NEHÉZKES AZ IRÁNYÍTÁSBA BELE KELL JÖNNI

91%

LE MANS 24 HOURS

EGYNAPOS GYÖTRELEM...



Franciaországban eltölteni 24 órát rengeteg módon lehet. Például elmehetünk Párizsba, kiugorhatunk a tengerpartra, vagy akár felfedezhetjük a francia bor különböző hatásait, ám minden évben van egy embercsoport, aki ezt a 24 órát Le Mans



módjára tölti el. Ez gyakorlatilag abban különbözik a többitől, hogy nincs nagyon idő aludni, ráadásul még egy kormánykereket is folyamatosan tekergetni kell, nem is beszélve a gázpedál egyenletes nyomásáról, órákon át. Igen, ezek az úriemberek (vagy van már női Le Mans-os is?) egy teljes napon át ver-

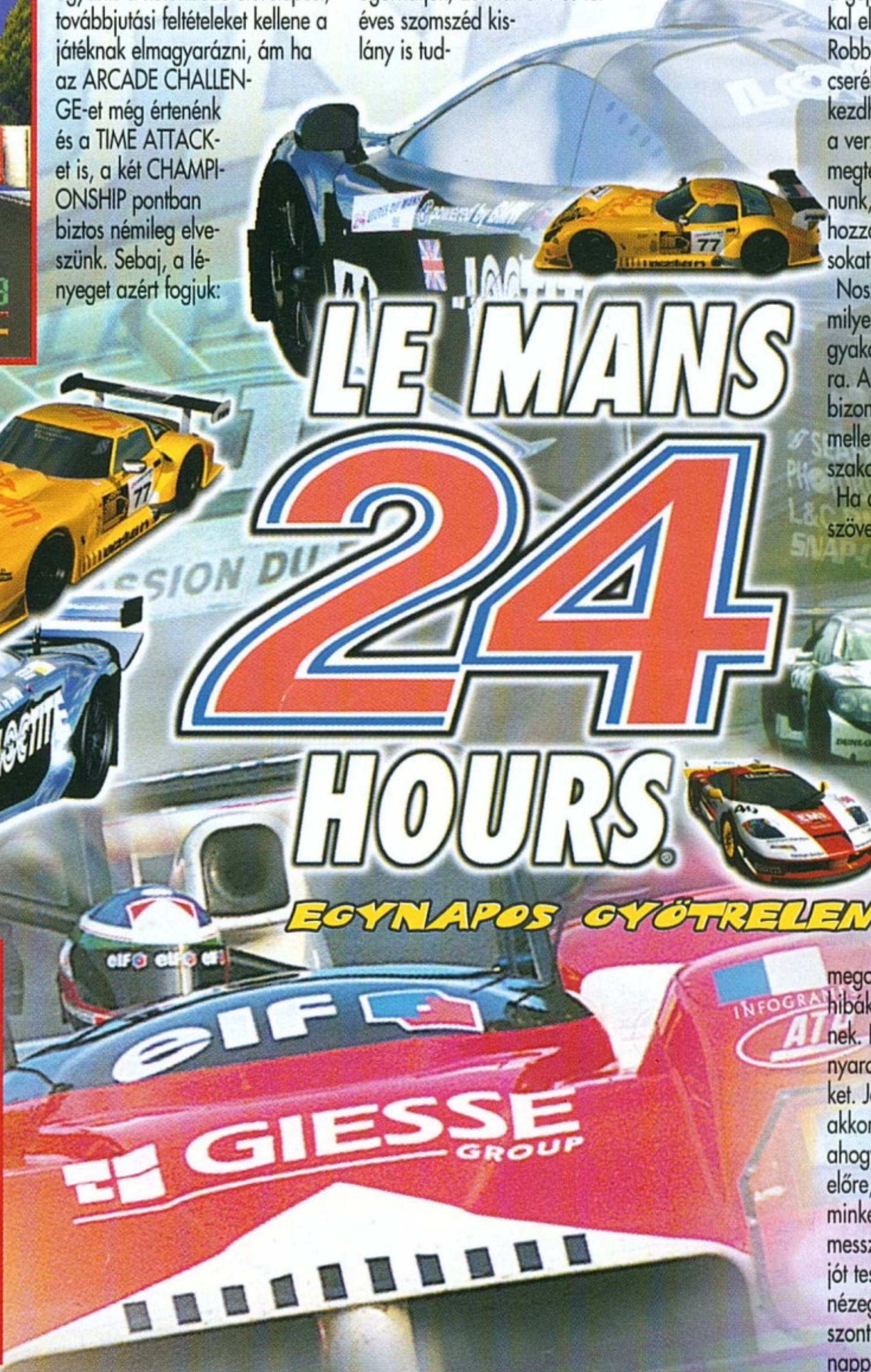




senyeznek egy pályán a világ legjobban felszerelt autóival, nem kevés energiát beleölve a végső győzelem mámorító érzésébe. Mivel PSX-en még nem volt ebből a versenyből játék, így jó az ötlet és így előre csak annyit tudok elárulni, hogy a játék sem az a kidobandó fajta.

Első látásra egy megszokott autóversenyre emlékeztet a dolog, ám az intróban feltűnik az a pillanat, amikor a kocsi megáll és kiugrik belőle a sofőr, majd a másik be és nosza! Egyébként F1-es arcoknak ajánlanám az intrót, mivel tény, hogy nem a legfrissebb képekből áll, hiszen David Coulthard és még jó pár "száguldó cirkuszos"-pilóta feltűnik a másfél perces filmecske alatt. Jól látható, hogy kell majd vezetni éjjel is, ami szerintem még a legjobb versenyzőket is próbára tudja tenni.

Miután megadtuk a nyelvet és a nevünket is beírtuk, nekiláthatunk kis játékunk előkészítéséhez. Indulás az opciókba, ahol a "kukacoskodók" mellett a GAME PROGRESSION pontban ráébredhetünk, hogy mennyire nem is értjük ezt a rendszert. Itt ugyanis a különböző előrelépési, továbbjutási feltételeket kellene a játéknak elmagyarázni, ám ha az ARCADE CHALLENGE-et még értenénk és a TIME ATTACK-et is, a két CHAMPIONSHIP pontban biztos némileg elveszünk. Sebaj, a lényeget azért fogjuk:



tessék nyerni, akkor nem lehet baj! A többi beállítást amúgy kiköhögve is megadhatjuk, egyszóval nem kell foglalkozni komolyabban vele. Miután visszaértünk a központi cucchoz, négy gyönyörűen elkülönülő versenytípust láthatunk. A MULTIPLAYER-t szintén nem nagyon magyarázom. Össze a haverokkal+1 üveg sör fejenként = jó játék.

CHAMPIONSHIP-éknél már saját színvonalunkról is nyilatkozni kell ám! Aki amatőr, az jár jobban, mert a profiknak nem sok izgalom jut a játékban. Amikor ezen is átléptünk kis virtuális laptopunk üzenetet jelez: 2 csapat is erősen érdeklődik irántunk, így nincs más feladatunk, mint kiválasztani, hogy kinek a színeiben kívánunk nekivágni a versenyeknek. Ne kérdezzétek,



hogy technikailag ki a jobb, mivel sajnos itt nem vagyok otthon, így nem biztos, hogy a legjobb négykerekűt ajánlanám nektek, oszt' kapnám a leveleket, hogy nem figyeltem a részletekre és a valósághűségre. Miután eladtuk magunkat, már neki is láthatunk a megfelelő munkaköröknek, ami 1 vagy 3 kör időmérés lészen elsősorban. Ezt át is ugorhatjuk, de már a 4 és fél éves szomszéd kislány is tud-

ja, hogy ha lustán nem "időmérünk", akkor biza' kénytelenek leszünk a legtöbb kipufogógázt beszívni a rajtnál, mivel csak az uccsó helyről léphetünk neki a gáznak.

Versenyek előtt technikai szempontból három fődolog van, amit megnézhetünk, az auto-sebváltó (amit jó rajtahagyni), a kerekek tapadását elősegítő bigyó (amit szintén jó rajtahagyni) és a fékrásegítő, amit már nem olyan jó rajtahagyni, mivel olyan idiótán fékez majd kis száguldó csodánk, hogy nem tudunk rendesen kigyorsítani egy kanyar végén. Rövid ismertetés következik audiovizuálisan melyben a lényeg a kép bal oldalán lévő időjárásjelentés. HAZUDIK! Nem olyan az időjárás, mint mutatja. Ezzel persze nem állítom, hogy nem trafál bele néha, de a 24 órás versenyben még egyszer sem sikerült tökéletesen eltalálni a felhők tevékenységét a gépnek, ami különösen lelombozó száraz gumikkal elindulva a zuhogó esőben. Csúszkáltam, mint Robbie Williams a jégen, persze amikor kijöttem lecserélni a kerekeimet a fél mezőny megelőzött így kezdhettem előröl az előzgetést. Ha jól vettem észre, a versenyek repülőstarttal indulnak, ám mielőtt ezt megtehetjük még minimális dolgokat is meg kell adnunk, mint kormányzás és aerodinamika. Aki ért hozzá csinálja, aki nem az hagyja az alapbeállításokat a gépen, az is tökéletesen megfelel bármire.

Nosza hát, itt a verseny! Hangsúlyozom, hogy bármilyen bajnokságban vagytok a fenti beállítások gyakorlatilag megegyeznek, így nem írom le őket újra. A különbség a 24-órás versenynél az, hogy ott bizony ki kel majd állni a verseny kétharmadánál. E mellett a nap is lemegy egyszer, így a romantikus éjszakai vezetés is kipróbálható.

Ha a játék összhatását nézem, jó a kommentátor szövege, bár néha kicsit megzavarodik, ám a legjobb mégis a versenyek elején hallható monológja, mivel itt azok kedvéért, akik nem igazán értik az egész verseny technikai paramétereit, elmondja a legalapvetőbb dolgokat, például, hogy mi a különbség a GT2 és a GT1 között, vagy hogy az autók végsebessége mitől függ és rengetek egyéb hasznos dolgot. Bajnokságtól függetlenül mindig kapunk üzeneteket a laptop-ba, így azt érdemes megnézni. Ha a játék grafikai megoldását nézzük, nincs vele semmi komoly baj, a hibák sokkal inkább az irányíthatóságnál jelentkeznek. Nekem kicsit túlságosan lomha az autó a kanyarokban, ami nagyban megnehezíti az előzéseket. Jó viszont, hogy végre ha ütközünk valakivel, akkor az realisztikusan fog elmozdulni az útról, ahogy mi is. Nem döccen egyet és megy tovább előre, hanem megcsúszik és kirepül. Persze amikor minket tesznek a fent említett módon taccsra, az messze nem ennyire felemelő, de az élethűség csak jót tesz a játszhatóságnak. A 24 órás verseny alatt nézegessétek a tűzijátékot, vicces, mert hallani viszont az egész verseny alatt halljátok majd. Talán nappal is lőnek, csak akkor nem annyira látványos!?

Összegezve nem valami hatalmas alkotás, de nem is rossz autóverseny ez a Le Mans 24. Nem kell D. Hill-nek lenni ahhoz, hogy az ember befejezhessen egy versenyt az első helyen, és a menürendszer is kiismerhető. Nyomjátok a gázt, oszt hajrá, jó buli, jó játék.

Adam





LE MANS 24 HOURS

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLETHŰ, SZÉP
× AZ IRÁNYÍTÁS LEHETNE JOBB IS

81%

A flipperjátékok terén nem voltunk túlzottan elkényeztetve az elmúlt hónapokban, és



igazán nagy flipper-sorozat csak egy fut, ami ráadásul elég magas színvonalú is: ez a Pro Pinball. A másik választás a flipperezésre egy nívósabb játékterem, de a mai árakat ismerve ez elég költséges megoldás. Szóval nem vagyunk flipperekből eleresztve, így kifejezetten üdítő volt játszani a Team 17 új munkájával, a Worms Pinball-lal, amely a közkedvelt flippert ötvözi a nagysikerű kukacos akciójátékkal. Ez az ötvözés felettébb jól sikerült, azaz nagyon jól sikerült áthozni a Worms jellegzetes dolgait a flipper világába. Szinte az összes főbb Worms elemet sikerült megvalósítani, mint például a szuper birkát, a különböző támadásokat, banán bombát és még sorolhatnám, sőt egy két új fel-



KUKAC FLIPPER

WORMS pinball



adat is bekerült a játékba, na de ne szaladjunk ennyire előre...
A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk, így ezt nem is ragoznám túl. A Play opciót választva két tábla közül választhatunk. Az egyik a már emlegetett Worms asztal, a másik egy feledésbe merült PC-s autós játéka a World Rally Fever. Amíg a Worms asztal kissé már áttekinthetetlenül bonyolult, rengeteg rámpa és pontszerző hely található rajta, addig a WRF pálya egyszerűbb és jobban átláthatóbb, ám nem olyan izgalmas mint a Worms – itt a jobb helyek az asztal felső részében vannak, amit nehéz elérni. A két pályát én elég kevésnek éreztem, a Team 17-nek rengeteg érdekes témájú játéka van, ezekből csinálhattak volna néhány aszalt. Igaz, ezért kárpótol a meglévő asztalok változatossága és a rengeteg aljáték. A pályán kívül nézetet is választhatunk, összesen négyféle szemszög közül szelektálhatjuk ki a megfelelőt. Ezek a játszhatatlan (és átláthatatlan, ám látványos) alsó nézettől egészen a jól játszható (kevésbé látványos, de játszható) felső szemszögig terjedhetnek. Érdemes ez utóbbi nézetből kezdeni a játékot és így feltérképezni a jó pontszerző helyeket, aztán ha ezzel megvagyunk, mehetünk a látványosabb nézetekre. Nekem személy szerint a Worms asztal jobban tetszett változatossága miatt – a másik kissé sivárnak és unalmasnak tűnt. Aljátékok egész armadája áll rendelkezésünkre, melyek közül jó néhány kezdetben elérhetetlennek tűnhet. Például a Worms táblán játszhatunk majd a szuper birkával – el kell kapnunk a lufikat és kiírtani a kukacokat, de játszhatunk "itt a piros, hol a piros" játékot is. Ezeket felül a mátrixképernyőn játszhatjuk, a többi aljáték esetében a golyót a megfelelő helyre kell bepasszolni. Utóbbi esetben például a Worms pályán muzsikust vagy az ördögöt kell kinyírni, UFO-kat kell elintézni, dinamitot eloltani és még sorolhatnám a meglepetéseket. Egészen más feladatokat találunk a WRF pályán. Egyébként a mátrixképernyőn folyamatosan mennek az olykor nevettető hülyeségek és poénok. Persze van multiball is, nekem eddig ötös multiball volt a legtöbb, ám nem kizárt, hogy elérhető ennél több is. A WRF táblának is vannak érdekességei, például autóversenyes játékokat játszhatunk, vagy említhetném azt a boltot, amit kinyithatunk és bevásárolhatunk benne, persze időre. Néhány feladatot időre kell megoldani, ezek nehezek, ám sok pontot érnek.
Az irányítás nem túl bonyolult: az R1-L1-el a karokat mozgathatjuk, míg a R2-L2-vel valamint a Négyzettel az asztalt üthetjük és rázhatjuk, ám ezzel vigyázzunk, mert néhány figyelmeztetés után a gép letilthat minket. Fontos megemlíteni a Selectet, amivel többek között kiléphetünk, ám ezenkívül itt állíthatunk a mátrixképernyő láthatóságának erősségén. Alapbeállításban nagyon halvány ez, és még a maximumon sem látható jól a képernyő.
Egy flipper játéknál nagyon fontos az élethűségi tényező, amelyre a Worms Pinball készítői nagyon sok figyelmet fordítottak. A játék általában nem csal, a golyó úgy mozog, ahogy a fizika törvényei diktálják. Ezzel egyetemben a grafika csodálatos. Gyönyörű, színes, nagyfelbontást használ és rengeteg a látványelem, melyek főleg a közeli nézeteknél vehetők észre. Ilyen például, hogy a golyó fémesen csillog és egyfolytában fények villóznak. Szóval látványos grafika annyi szent! A baj az, hogy a Pro Pinball is hasonló – ha nem jobb – grafikát használt és mellesleg ott többféle beállítási lehetőség állt a rendelkezésünkre. A zenék nagyon jók. A Worms pályán Worms stílusú zenék és hangok köszönnek vissza ránk, míg a WRF asztalon rock-os beütésű dallamokat hallhatunk. A hangulat annak köszönhetően, hogy a flippert ötvözték a Worms-szal nagyon eredeti lett és ötletes, jól sikerült. Flipper őrültek és Worms fanatikusok nyugodtan tehetnek vele egy próbát.

Veres Miki



WORMS PINBALL

TEAM 17/INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÖTLETES DOLOG KEVERNI A FLIPPERT A WORMS-SZAL, ÉRDEKES JÁTÉKOK
× KEVÉS A KÉT ASZTAL

86%

Annak idején azt hiszem (kezdetben legalább is) egyedül voltam a Parappa The Rapper imádatommal, de aztán kitartó misszionárius hittérítő munkámnak és a Konzolban kiosztott 99%-nak köszönhetően néhány barátom és néhány olvasóm is megszerezte magának ezt a csudi jó (de mindenesetre egyedülálló) kis játékot. A baj csak az volt, hogy a PTR a "rétegjátékok" királya, azaz vagy imádja valaki, vagy hülyét kap tőle. Ezért aki az utóbbi kategóriába sorolja magát, az ezt a tesztet inkább el se olvassa!

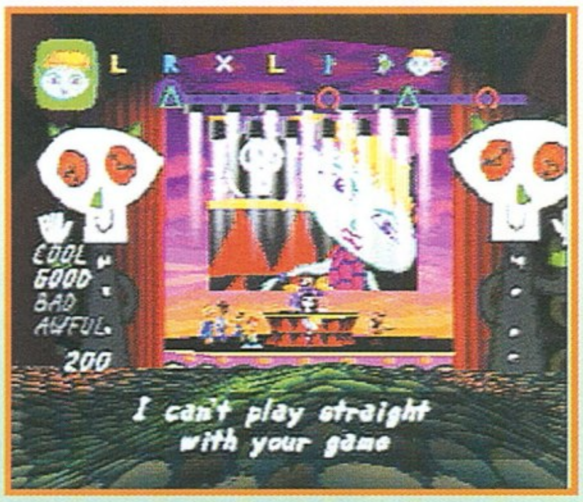
A PTR megjelenése után nem is olyan sokkal már kaptuk a hírt a folytatás készültéről, az UM JAMMER LAMMY-ról, melynek első japán NTSC-s verziója szépen be is szállingózott szerkesztőségünkbe. Már hónapokkal azelőtt, hogy a PAL verzió egyáltalán szóba került volna. Meglepve konstatáltam a hírt, hogy ez a játék gyári védelemmel kerül ki a piacra. Bizonyára azért, mert a japán SONY elsöprően nagy sikert várt tőle. Ez szerintem kis magyarázatra szorul, mert Magyarországon a Parappa sok embernek még úgy sem kellett volna, ha ingyen osztogatták volna.

JAPÁN. ZENE. PLAYSTATION.

Japánban mostanság legalább 8 zenés (táncos) PlayStation játék van a piacon, melyek közül PAL-os verzióban EGY SEM létezik. Ilyen például a Dance! Dance! Dance! sorozat, amiből csak legalább 5-öt adtak ki. Minden hónapban menetrendszerűen jön az új Remix CD, és ez bizonyára nem véletlen. Ennek a "zene" őrületnek több ékes bizonyítékát is láttam januári Hong Hong-i túrám során. Például lehet kapni a gitár kiegészítőt PS-höz (ott van ugye a Guitar Freaks című játék hozzá). Aztán ott vannak azok az európai szemmel minimum baromságnak titulált játéktermi masinák, ahol különböző érzékelőkre lépkedve kell letáncolni egymást, vagy a gépi ellenfelet. Ilyen kiegészítő is kapható már a PS-höz (a padlóra kell leteríteni, olyan, mint egy fel nem fújt gumimatrac, "taposó" érzékelők vannak rajta). Sőt, láttam olyan arcade masinát is, ahol DJ módjára kell scratch-elni egy pulton. Ilyen kiegészítő ugyan még nincs PS-höz, de DJ játékot láttam az egyik Hong Kong-i játékbolt polcán. Szóval a ferdeszeműek jócskán karmolják ezeket a progikat mostanában.

PARAPPA? LAMMY?

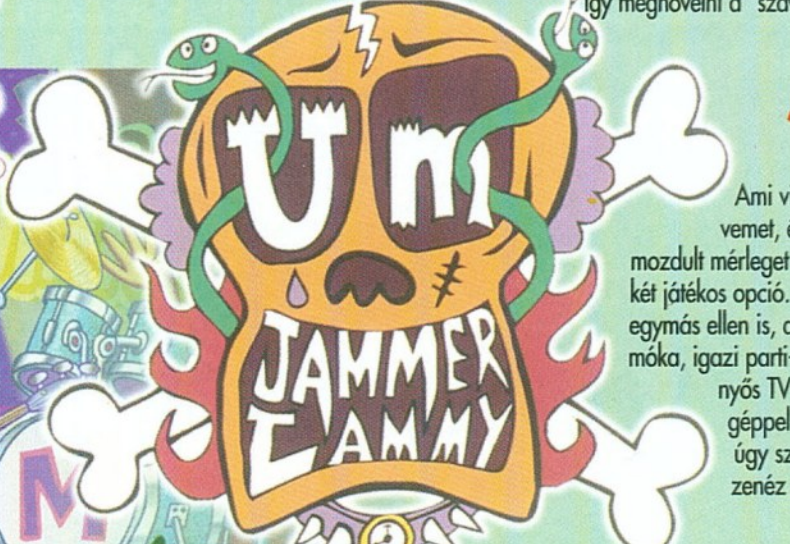
Áhhh, most jutott eszembe, hogy valószínűleg nem mindenki ismeri ezt a játékstílust, nem ártana valami magyarázat. Tehát az UMJL egy zenés ügyességi játék. Az a lényege, hogy a kontroller megfelelő gombjainak megfelelő pillanatban történő lenyomásával sikeresen szerepeljünk különböző "zenés" produkciókban. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a sztorik (pályák) közben ismételnünk kell bizonyos gombkombinációkat. A másik főszereplő eldúdolja a saját szövegét, eközben a képernyőn megjelennek a gombok, amelyeket majd nyomnunk kell akkor, amikor eljön a mi időnk. A gép értékeli, hogy a megfelelő pillanatban és ütemre nyomtuk-e a gombokat, és aszerint pontozza teljesítményünket és enged tovább a következő történetbe.



RAP HELYETT ROCK

Térjünk vissza az UMJL-hoz. Eltűnődtem azon, hogy egy ilyen speciális játéknál mivel lehet feldobni a második részt? Más pályákat kell gyártani, másfajta zenét beletenni, de igazából a játékmenten nem lehet változtatni – és lehet, hogy nem is kell. Miután betöltöttem a progit és megnéztem az intrót – ami aranyos, de kísértetiesen hasonlít a Parappa intrójához – megismerkedtem az új főhőssel, Lammy-vel, aki egy gitáros. Az előzetes hírekből már tudtam, hogy ennek a játéknak inkább rockos zenéje lesz, így aztán inkább többet vártam, mint kevesebbet.

A grafika teljesen hasonló, de inkább jobb. A kis "papírfigurák" jobban és többet vannak animálva, minden mozog a képernyőn. Elkezdtem nyomkodni a gombokat, s mint öreg Parappás, elég sokáig GOOD eredménnyel szerepeltem. Ekkor azonban – még mindig az ELSŐ pályán voltam – úgy BEKEMÉNYÍTETT a gép, hogy közöm nem volt ahhoz, hogy mit nyomkodok! Nem egyszerű Kör, X, Négyzet, Háromszög kettes-hármas kombinációkat adott, hanem bőven telerakta L1, R2 variációkkal, és legalább 7-es sorozatokkal. Na, mondom biztos kijöttem a gyakorlatból, nekimentem megint, de ugyanígy besültem. Nem emlékszem pontosan, de legalább 50 próbálkozásba került, amíg normális eredménnyel átmentem a második pályára. Ekkor szépen meg is untam az UMJL-t, legalábbis a GÉP ELLENI játékot. Nekem egy játékban fontos a sikerélmény, és nem szeretem, ha már az első pályán elveszik a kedvemet a túlzottan magasra tett nehézségi szinttel! Nem tisztességes dolog így megnövelni a "szavatosság" értékét...



PARAPPA, DE MOST GITÁRRAL!





ÚJ 2 JÁTÉKOS OPCIÓ

Ami viszont meghozta a kedvemet, és a negatív irányba kimozdult mérleget visszabillentette, az a két játékos opció. Mehetünk együtt és egymás ellen is, ami tényleg nagyon jó móka, igazi parti-játék! Egy nagyképernyős TV-n jól kihangosított géppel kevés játékkal lehet úgy szakítani, mint egy UMJL zenéz párbajjal!









ÉRTÉKELÉS

Gyakorlatilag ezt a játékot sem fogják többen szeretni, mint a Parappát. A grafika nagyon látványos, jobb, mint az előző részben, és a zenével sincs baj. Nagyon jók az animációk, és a pályák közben is sokkal mozgalmasabb az akció, történnek a dolgok rendesen, váltakoznak a kameraállások. A baj csak az, hogy szerintem túl nehéz a játék. Nekem levette a kedvemet a további próbálkozásoktól. Aki viszont kitartó, annak bizonyára több örömet okoz majd az UM JAMMER LAMMY.

Martin

UM JAMMER LAMMY

SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYEDÜL KISSÉ NEHÉZ
× KETTEN SOKKAL ÉLVEZETESEBB

84%





F1 WORLD GRAND PRIX

A hűségesebb konzol olvasók már valószínűleg ismerik a véleményemet a PSX-es F1-játékokról. Nagyon ritkán sikerül megfelelően szimuláló, a Forma-1 világát és sebességét élethűen átadó játékot készíteni. Utoljára a Monaco GP volt a legjobban sikerült próbálkozás, ám még az is fényévekre volt egy jobb PC-s F1-től. Persze ezzel ne mondtam újat, mivel mindenki tudja, hogy a Playstation tulajdonságai igencsak lelimitálják egy ilyen típusú játék fejlesztőinek az elképzeléseit. Ettől függetlenül (szerencsére) sorra jelennek meg az F1-es játékok, ami mindenképp jó, mivel előbb vagy utóbb csak sikerül valakinek (ha másra nem, akkor a PSX2-re) egy olyat készíteni, ami irányítható és élvezhető is lesz egyben.





Jelenlegi vizsgálódásom tárgya az F1 World Grand Prix, ami rengeteg tekintetben minden eddigi játéknál többet tud, ám ugyanakkor valahogy a legrosszabb irányítással rendelkezik, amivel valaha találkoztam. Persze nem rohanok rögtön a cikk végére, csak menjünk szépen sorjában.

A játékot az az Eidos jegyzi, akiknek (ha jól emlékszem) ez az első F1 próbálkozásuk a Playstation világban. Az intró tökéletesre sikerült, nem feledkeztek meg semmiről, ami megborzolja az ember idegeit egy ilyen verseny közvetítését nézve. Nem túl hosszú, így nem túl unálmas. Jól kombinálja a film a géppel rajzolt jeleneteket és az eredeti felvételeket, sok helyen nem is látni a különbséget. Amikor kigyönyörködtük magunkat megérkezünk a főmenübe, ami-akárcsak az intró szépen és igényesen van kidolgozva. Minden fontosabb dolgot beállíthatunk, amiket már megszoktunk, talán a kontrollerek beállításait érdemes békén hagyni, ezen kívül az opcióknál a menüpontok navigálását se állítsátok át. Utóbbit jobban kifejtve, a gép felajánlja, hogy ha nem akarunk szarakodni a 3D-s, látványos csapatválasztással (ami majd később következik) átállíthatjuk egyszerű feliratokra. Így nem a kocsiban gyönyörködve kell eldöntenünk, hogy melyiket szeretnénk, hanem a feliratokat olvasgatva. Szerintem inkább hagyjátok az eredetiben, mert fontos tulajdonsága a játénak, hogy grafikai szempontból az autók megrajzolása szinte hibátlan. Ha nem akartok mást tenni, csak elnézelődni egy pár szép autóban, ezt is megtehetitek megszemlélve a járgány technikai adatait, információt szerezve a jelenlegi pilótákról és a tavalyi bajnokság végeredményéről is (azok kedvéért, akik még nem tudnák). Ha már a tavalyi bajnokságnál tartunk, természetesen a játék teljesen up-to-date, tehát a legfrissebb hivatalos rangsorolások szerint van felépítve. A megfelelő autókhoz a megfelelő pilóták tartoznak. Még nem láttam olyan F1-es játékot, ahol ilyen mélységig ki lehetett volna csontozni az autók technikai adatait, vagy a csapatok rövid történelmét (már amelyiknek rövid van). A pilótákról, a csapatokról, a motorok alkatrészeiről, egyszóval mindenről lehet olvasgatni, akár órákig is anélkül, hogy egyáltalán csak rá is tennénk a lábunkat arra a virtuális gázpedálra.

Egy menüponttal "feljebb" már kicsit jobban belepiszkálhatunk a nehézségi fokozatokban, a RACE PARAMETERS pontban. A jármű viselkedését ajánlanám ARCADE módban hagyni, mivel még így is szinte alig tudjátok bevenni a kanyarokat. A következő menüsor, már a verseny előtti utolsó, ahol a pályát és a körök számát, az ellenfeleket és a helyszínt adhatjuk meg, utóbbit csak akkor, ha SINGLE RACE-t, vagyis egyszeri versenyt választunk. Ami engem igazán lenyűgözött a játékban az csak akkor következik be, amikor eme fent említett menüpont elhagyásakor a feltett kérdésre – miszerint be kívánunk menni a garázsba – azt válaszoljuk, hogy igen. Ez a boxutcában az autónk megvizsgálása, felkészítése a versenyre. Mondanom sem kell, hogy kezdő Forma 1-es arcok ne nagyon nyúlkáljanak bele semmibe, mert azon kapják magukat, hogy használhatatlan a kocsi. Viszont gyönyörködni itt is lehet a technikai adatok tömkelegében. Abszolút részletes minden, de olyan szinten, hogy a karácsonyra megvett FORMA 1 enciklopédiámat dobhatom a fenébe ki mind az 1500 oldalával, mert ebben a játékban sokkal több van, mint azokon a lapokon, bár tény, hogy eltart egy ideig, mire sikerül rátalálni a dolgokra. Itt a boxutcában külön vizsgálgathatjuk az időjárást, a pálya felbontását (sebességfokozatok szempontjából), vagy megválaszthatjuk a stratégiát, mellyel meg szeretnénk nyerni a versenyt. Nem beszélek a kerekekről, a féktárcsákról, a légterelő szárnyakról, sem a motor beállításairól. Minden itt van, teljesen érthetően és élethűen megalkotva.



KEZDJÜK MÁR EL!

És akkor elérkezik a pillanat, amikor elindulhatunk a versenyen és megtapasztalhatjuk, hogy milyen borzasztó, amikor nem csak a tartalomban, hanem a nehézségben és élethűségben is közelít a játék a valódihoz. Órákig eltarthat, mire sikerül valakinek mindenféle segítség nélkül megnyerni egy versenyt (gondolok itt a fékrásegítőre, vagy a kormányrásegítőre). Piszok módon megnehezíti a játékot, hogy tényleg irányíthatatlan az autó, ha elhagyjuk a pályát, tehát nem lehet korrigálni. Ha csak egy kicsit szélesebben vesszük a kanyart (még akkor is, ha már az egyenesbe értünk) az úttal párhuzamosan ugyan, de irányíthatatlanul pattogunk a kavicságyon, amíg elénk nem kerül egy korlát, na akkor aztán puff. Kicsit nehezen kezelhetővé teszi a játékot és szinte megöli a játszhatóságot ez a komponens. A kerékcserék is jól meg vannak oldva, a csapat és a pilóták közti kommunikáció is hangulatos, ám mindez egy fabatkát sem ér, hogyha a fél versenyt azzal töltjük, hogy megpróbálunk kikászálódni a kavicságyból.

A grafikai megoldások is szépek, nem is beszélve a visszajátszásokról, melyek tényleg lassan-lassan már teljesen élethűre sikerülnek, de mihez kezdjünk vele, ha arról szól, hogy meddig tolattunk vissza egy jól sikerült 360-fokos kipördülés után?!





Tény, hogy a játék az egyik legjobb, amivel játszottam, még akkor s, ha az irányításának megszokásához igenis napokra van szükség. De nem győzöm hangsúlyozni, hogy ha már sikerült egy Turismo-t alkotni, azt az irányíthatóságot, miért nem sikerül beleprogramozni egy F1 játékba. Én még mindig csak várok, és várok és várok...

Adam

F1 WORLD GRAND PRIX

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1-5 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A LEGRÉSZLETESEBB F1 JÁTÉK
× SZINTE IRÁNYÍTHATATLAN

76%

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

A lövöldözős játékoknak van egy fajtája, melyben nem kell mást csinálnunk csak menni, fegyvereket gyűjteni és lőni, lőni mindent ami él és mozog. Ezek közé az egyszerű "shoot'em up"-ok közé tartozott annak idején – amikor megjelent a PlayStation – a Loaded is. Ebben a játékban nem kellet mást csinálni, csak a fentebb leírt dolgokat: ölni és pusztítani. A most megjelent Millennium Soldier egyértelműen ehhez a stílushoz tartozik.



ÖLJ VAGY TÉGED ÖLNEK MEG!

Története igazán nincs a játéknak. Egy klónozott emberi harcost irányítunk, akit ledobtak egy idegen bolygóra. A feladat elpusztítani az idegenek seregeit a bolygón. Kb. ennyit lehet kihámozni az introból, mely rövidke ám célra törő. Ezután szokás szerint a főmenüben találjuk magunkat, ahol az Arcade-del indíthatjuk az egysze-mélyes játékot. Ketten is lehet nyomni a Deathmatch Game-mel egymás ellen. Nyolcféle helyszín közül szelektálhatunk, majd megválaszthatjuk hány életen át tartson a küzdelem. Ha ez megvan osztott képernyőn keresztül indulhat az öldöklés. Szerencsére lehet egymást segítve Cooperative módban játszani, ehhez egyjátékos módban a kettes Joy-on nyomjunk X-et.

A játéktéren a következőket találjuk: a bal alsó sarokban energiánk van, ha emberink feje közeledik átváltozni egy koponyává hamarosan meghalunk. E felett életeink száma látható. A képernyő bal felső sarkában fegyvereink találhatók. A fegyverek között a Négyzettel válthatunk. Pusztító eszközök egész armadája fogad minket, minden klasszikus fegyver megtalálható a játékban, kezdve az egyszerű tűzgolyótól az összes elképzelhető lézeren és rakétán át a lángszóróig és gránátokig semmi sem hiányozhat – összesen 20 fegyver van a játékban. Persze fegyvereken kívül felvehetünk még energiát – piros keresztes ládák és szívecskék jelzik, elpusztíthatatlanságot – zöldek leszünk tőle (de nem véd meg mindentől), valamint különböző színű kódkártyákat is fel kell venni a továbbjutáshoz. A feladatok a pályákon egyszerűek, elakadni lehetetlen, csak mindent szét kell lőni. A kulcsok gyakran ellenfeleknél vannak – olyan is lehet, hogy a továbbjutáshoz szét kell lőni valamilyen objektumot. A biztonság kedvéért a pályák előtt némi szöveges tájékoztatást is kapunk a küldetésekről. A fegyverek mellett jobbra van a pontszámunk, minden pusztításért pont jár. A megfelelő pontszám eléréséért kreditet (folytatási lehetőség) és életet kaphatunk a pályák végeztével. Emellett található az idő, ez tipikusan játéktermi húzás volt, ha letelik kezdhetjük elölről a pályát, így nem érünk rá tökölni a pályákon, mindent gyorsan kell csinálni – igaz menet közben gyakran fel lehet venni időt is. Más extrát – a lézer irányzékon kívül – nem nagyon lehet felvenni. Viszont gyakran találkozhatunk titkos ajtókkal, amelyeket rejtett kódkártyákkal lehet kinyitni, ezeket meg kell találni – mindig mindent lőjünk szét! Ezen kívül mindig nézzünk szét és vizsgáljunk át mindent, értékes pontokat fegyvereket és életeket keresve. Fontos megemlíteni az oldalazás L2-R2 gombját, valamint a gránátot: az R1-el dobhatjuk el (minél tovább tartjuk lenyomva, annál messzebbre fog repülni).



Szerencsére a játék nehézsége pont elvan találva és elegendő élet valamint folytatási lehetőség áll rendelkezésünkre, ezért Easy fokozaton – főleg ha ketten játszunk – hamar végig lehet nyomni. Persze addig számtalan pályát kell megtisztítani az idegenektől. A MS nem egy rossz játék inkább, csak nagyon egyszerű, de ha tetszett a valakinek a Loaded, akkor ezt is kedvelni fogja. A baj az, hogy a Loaded már nagyon régi játék és a MS nem nagyon különbözik tőle, tehát majdnem ugyanazon színvonalon van. A grafika nem mondható egy nagy számnak, kissé pixeles és tele van jellemző textúra hibával. A zenék még tűrhetőek, ám a hangok valami fülsértők. Azt a nyivákolást, amit az ellenfelek a meghalásuknál kiadnak egyszerűen gyalázatosnak tartom. A játszhatóság mint mondtam elvan találva, persze a főellenségeket – melyek rendszerint a pályák végeztével jönnek – nem lesz könnyű legyőzni. Azonban egy idő után egyhangú, monoton és ezzel együtt unalmas lesz a sok lövöldözés és pusztítás. Apropó pusztítás: jó dolog, hogy a terepen minden szétlőhető, így pusztítani vágyó hajlamainkat kiélhetjük a játékkal. Viszont kár, hogy nem lehet választani a harcost, csak egy emberünk van. Röviden összefoglalva a Millenium Soldier egy tűrhető akciójáték aki kedveli a stílust szeretni fogja.



A JÖVŐ TÖKÉLETES KATONÁI









Veres Miki

MILLENIUM SOLDIERS

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

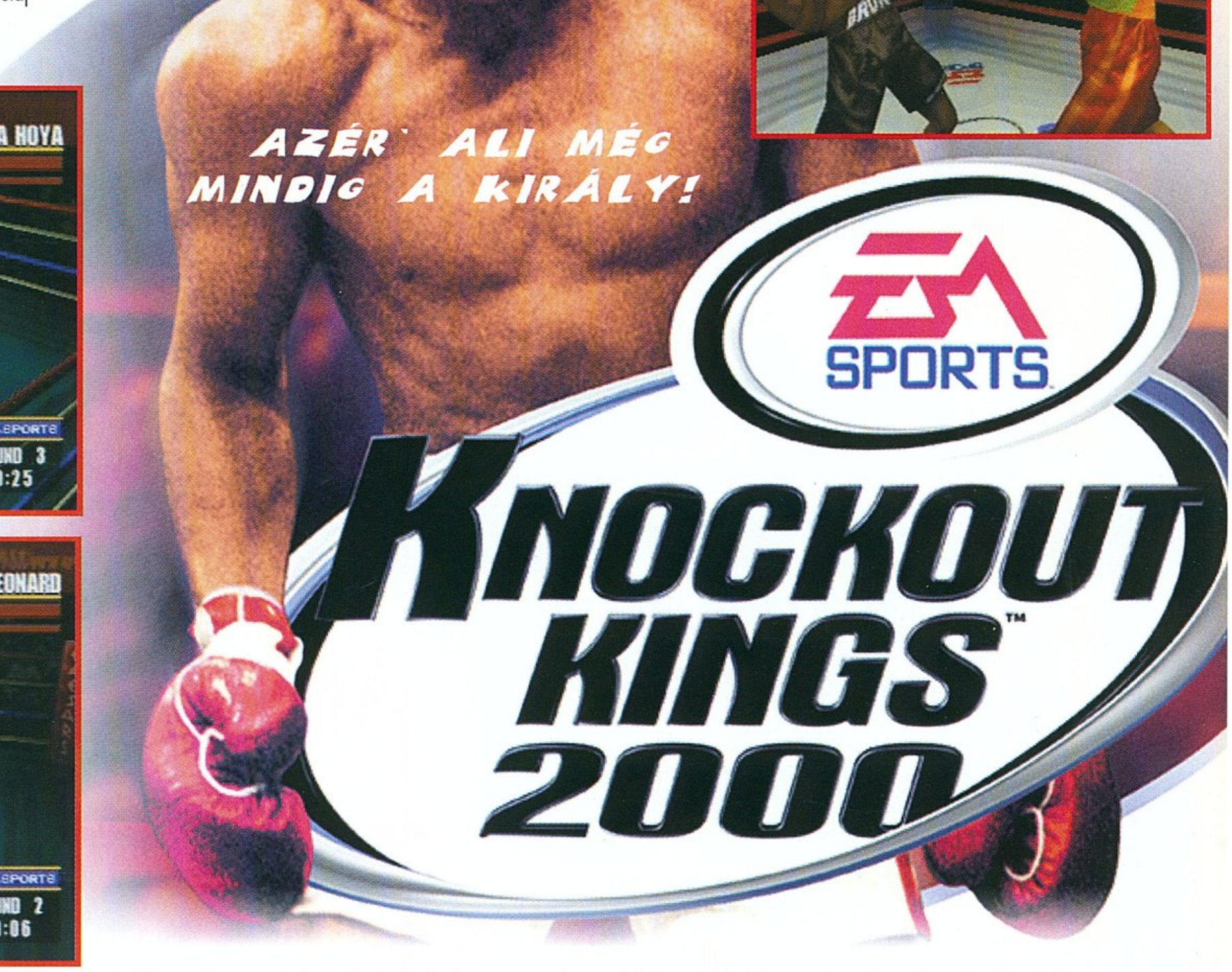
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

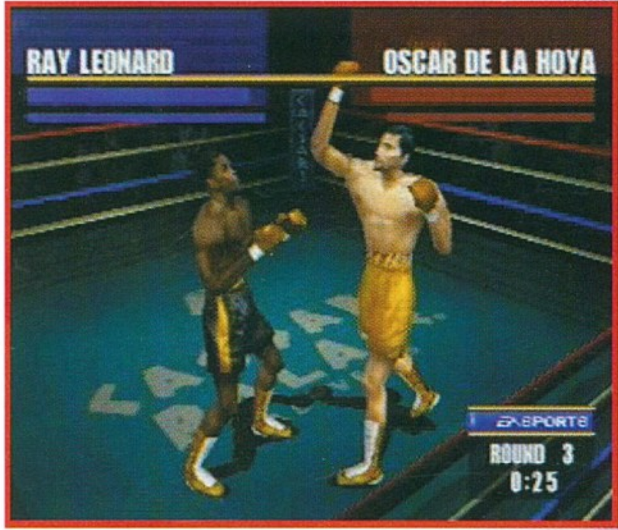
✓ MINDENT ELLEHET PUSZTITANI
× EGY IDŐ UTÁN EGYHANGÚ LESZ, BORZALMAS HANGOK

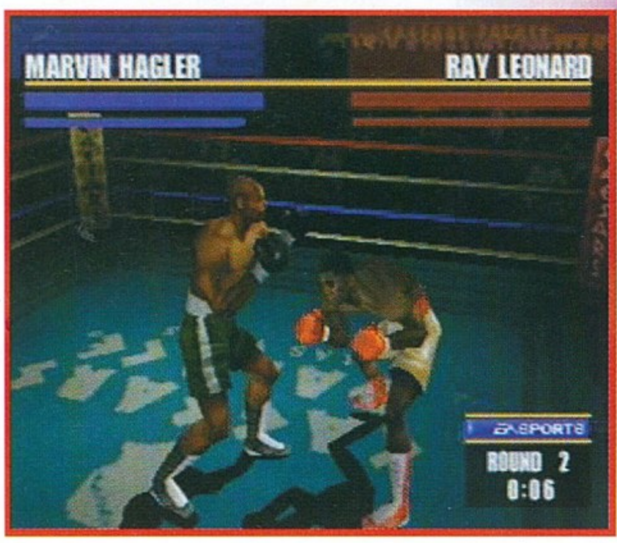
72%

Az Electronic Arts-al nem lehet felvenni a versenyt, főleg a sportjátékok terén és ezt már sokszor bebizonyította a vetélytársainak is. Ezúttal a 2000-es döppingsorozat legújabb tagjával a Knockout Kings 2000-el ismertetlek meg benneteket. Azt igazán senki sem mondhatja el, hogy tömkelegével jelennek meg a verekedős játékok ma a piacon. Hogy őszinte legyek, én még mindig a Mortal Kombat sorozatnál vagyok leragadva, mert nekem az marad a verekedős játék etalon. Martin engem akkor még szerencsére nem ismert, mert akkor én is a "szilikongyerek" skatulyába kerülhettem volna nála, mivel a legtöbb kivégzést fejből fújtam és a speciális mozgások is a kisujjamban voltak. Sajnos a Mortal-os korszak felett is eljárt az idő, mint minden felett, ami egykoron jó volt, így ennek a sorozatnak a legújabb részei sem voltak igaziak már nekem. De mivel, hogy boksz programmal még amúgy sem volt dolgom, kíváncsian helyeztem be a CD-t a gépembe.

tani a játék alapbeállításain, úgy, mint kezelés, hangok és játékszabályok. És ami fontos, hogy innen tudjuk visszatölteni a már jól felfejlesztett harcosainkat is. Igen, ugyanis a program rengeteg féle játékmódot kínál nekünk. A bemelegítésen (Slugfest) kívül, gyakorolhatunk egy baráti mérkőzésen (Exibition) és ami a legfontosabb elkezdhetünk egy új karriert (Carrier). Találhatunk még egy Boxer Bio nevű menüpontot, mely a harcosok tulajdonságait tartalmazza, és különböző információkat tudhatunk meg kedvenc bunyósunkról. A karrierre visszatérve, mivel ez a legérdekesebb része a játéknak, itt ki tudjuk választani a nekünk leginkább fekvő karaktert (Tyson sajna nincs benne) és felruházhatjuk azt különböző tulajdonságokkal. Fix felhasználható pontot kapunk, melyeket a harcosunkra lépve kell feltöltenünk. Itt kezdődik a dolog taktikai része, mert el kell döntenünk milyen stílusban akarunk bunyózni és ehhez kell igazítanunk emberünket. Beállíthatjuk magasságát, súlyát a súlycsoportján belül és még a testalkatát is. Ezek után az arcát is megváltoztathatjuk, kiválaszthatjuk harcmodorát, beköszönését a ringbe, egyszóval mindent. Létrehozhatunk egy teljes egyéniséget. Ezután a konditerembe kerülünk, melyeket híres edzőtermek mintájára rendeztek be virtuálisan. Azt is nekünk kell eldöntenünk, hogy mely városban legyen a hely, ahol edzeni kívánunk. Választhatunk neves amerikai, japán és német gyúrótermek közül. Most már akár el is kezdhetünk edzeni. A különböző edzésprogramokkal és gépekkel erőnket és ügyességünket fejleszthetjük, melynek ugyan sok értelme nincs, de azért jó poén. Ha végre kiszórakoztuk magunkat az ürge kínzásával a kínpadokon, lefejeltettük vele egy párszor a boksz zsákot és kiéltük a bennünk lakó szadista hajlamainkat, pró-









és kész. Ja jut eszembe, tudunk még lehajolni is. Most már tényleg teljes a játék mozgásarzenálja. Nos ez az a hátrány, ami miatt senkinek sem ajánlom ezt a játékot. A mozgás lassúságáról még nem is szóltam, mert az is eléggé bosszantó tud ám lenni. Én egy meccs alatt meguntam a játékot és inkább kiléptem nézegetni a videókat a menüben, mert ez az egyetlen amire igazán odafigyeltek az Electronic Arts-os fiúk.

ÜSD VÁGD, AMÍG MOZOG

A Knockout Kings 2000 egy vérbeli bokszolós program, de az Electronic Arts-tól megszokottól eltérően egy "kissé" gyengébb színvonalon. A bevezető videóban összefoglalót láthatunk a játék engine-jével a sport legszebb pillanataiból. Ezután egyenesen a kezdőképernyő következik, ami meglepően szépen és finoman van kidolgozva. Mivel a játék, alapból nem használja az analóg irányítókat, azért ezt nekünk kell bekapcsolnunk, ha azzal szeretnénk irányítani a játékot. Szerintem azért nem kapcsolták ki a készítők, mert nem igazán lehet vele jól játszani, inkább csak a kamera mozgatására használható. Miután a menübe kerültünk, érdemes ellátogatni az options menüpontba, mert itt, egy kis érdekesség található. Megnézhetjük a külön ennek a játéknak készített rap videó klipet, eredeti rap csapat előadásában, vagy megnézhetünk egy filmet az Electronic Arts új virtuális technológiájáról. A videó klip kidolgozása, nagyon megnyerő, sőt teljesen tv adás minőségű. Ezeket azért mondtam, el már most az elején, hogy tudd hová kell majd visszajönnöd, ha már a játékot meguntad és egy kis változatosságra vágysz. Látod, így jár az, aki megveszi a játékot mielőtt elolvasná a Konzolban a cikket róla. Egyébként az options-ben tudunk még finomí-



báljunk meg erősen koncentrálni, mert a játék következik. Ha eddig minden szépnek tűnt (nekem is annak tűnt első alkalommal) akkor most fogtok nagyot koppanni a padlón, mert itt jön az iszonyat, borzalom és csak most jön az igazi kín. Már az első pillanatban, amikor megpillantottam az emberemet, kihűlt bennem a vér. Ilyen nyomorék egy ürgét régen láttam. Olyan volt a mozgása, mint egy roboté és az arcmimikája is egyenlő volt a nullával. Szinte már a röhögő görcs szállt rám, amikor Mohamed Ali-t legyőzve, pókerarccal állt a karakterem a kamera elé. Természetesen a bíró nem szerepel a játékban, csak a hangját halljuk és a játékosok mindent maguk csinálnak. Sajnos ez még csak a kisebbik része volt a felsorolásra váró hátránysorozatnak. Nem szóltam még a mozgásokról. Szándékosan hoztam fel az elején a Mortal-os sztorimat, főleg Martin számára, mert itt az ellenpélda, hogy milyen egy játék, amikor egész egyszerűen nincs mit megjegyezni a mozgásokban. Minden ember tud három fajta ütést, két védekezést és ezzel vége is a játék tudományának. A jobb és bal horgon kívül, van még két csapott ütés

Szóval a millióny beállítási lehetőség, a karrier mód érdekessége és a videók szépsége ellenére, ez egy nagyon unalmas játék és tényleg csak azoknak tudom igazán ajánlani, akik szeretnek szunyókálni és ezt előszeretettel teszik a tv képernyője előtt, PSX irányítóval a kezükben...

Endrédy Tibor

KNOCKOUT KINGS 2000

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGAZÁN JÓ ZENE ÉS SZÉP VIDEÓK
× UNALMAS, LAPOS JÁTÉKMENET ÉS BÉNA FIGURÁK

52%



Már több mint másfél éve jelent meg a Fighting Force című verekedős játék. Az egésznek az volt az érdekessége, hogy a mára már kihalófélben lévő "haladós" verekedős játékok stílusát újra felélessze, ami úgy érzem sikerült is. A Fighting Force remekül visszaadta a régi nagysikerű haladós bunyós anyagok (Street of Rage, Double Dragon stb.) hangulatát. Ebből adódóan én és kicsiny baráti köröm is izgatottan vártuk a játék folytatását, gondolván újra együtt fogjuk csépelni a rossz fiúkat. Sajnos azonban csalódnom kellett, ugyanis a játéknak – a főszereplőn kívül – voltaképpen semmi köze nincs az első részhez. Ugyan most is egy haladós verekedős játékról van szó, de a készítők érzésem szerint nagyon el Tomb Raider-esítették a Fighting Force 2-tőt. A TR-hez hasonlóan például hősünket csak és kizárólag hátulról láthatjuk.

CSAK 1 JÁTÉKOS MÓD! MIÉRT?

FIGHTING FORCE 2





Ebből némiképp következőleg – és ez az ami hideg zuhanyként ért – nincs a játékban kétjátékos mód, holott az első résznek pont ez volt a legfőbb erénye és ez adta meg azt a hangulatot, amit a régi MegaDrive-os és SNES-es haladós bunyós játékok is árasztottak.

ÚJABB MESE A JÖVŐBŐL

A Fighting Force 2 története a szokásos jövőbeli hercehurcán alapul. Tehát adott egy óriási multinacionális vállalat – a Nackamichi – ami uralma alá hajtotta föld nagy részét. Mindet ők irányítanak, ráadásul törvénytelen ember klónozást folytatnak. A klónozás technikája azonban nem eléggé kiforrott, tehát akadnak hibái, ezért gyakran mutáns lények is születnek, amiket a vállalat fel is használ. Van azonban egy rendőri szervezet a SI-COPS, ami génmanipulált harcosokat képez ki és állít elő. Hősünk Hawk Manson ennek a rendőri alakulatnak a tagja és küldetése, hogy elpusztítsa a vállalatot. Az első rész ismerőinek a főhős neve biztosan ismerősen cseng, hisz Hawk a FF első részének az egyik főszereplője volt. Nem igazán értem, hogy mit keres a második részben, hisz történetileg a két epizódnak voltaképpen semmi köze sincs egymáshoz. Ráadásul Hawk még nem is hasonlít első részbeli önmagához.

JÁTÉKMENET ÉS A TÖBBI JELLEMZŐ





A kerettörténetből gondolom már kitalálták, hogy most sajnos csak egy főszereplő van, nem lehet tehát választani, úgy mint az első részben. A főmenü nem sok érdekességet rejt csak a szokásos dolgok vannak meg benne. Nagyon megváltoztatták a játékmenetet, ebben a tekintetben a Fighting Force 2 nagyon hasonlít a Tomb Raider-re. A szokásos kulcs és ajtó keresgetési feladatok vannak. Talán mondanom sem kell, hogy mennyire unalmas, ha mondjuk van egy ajtó, ami természetesen zárva van és kinyitásához szükséges kulcs a pálya legeslegelején van. Tehát a játékmenetnek semmi köze az első részhez, ezért szerintem unalmasabb és kevésbé akciódús a játék. Az előző részben csak úgy peregtek az események, soha nem volt egy unalmas részlet, itt viszont a sokszor egyhangú járkálás kiábrándító lehet. Persze nem azt mondom, hogy rossz lenne a játék, mert aki szereti a Tomb Raider-t, annak nagyon fog tetszeni, de minek játsszak a Fighting Force 2-vel, ha ott van a nála sokkal jobb TR4. A grafika például sokat fejlődött az első rész óta. A terepek jól néznek ki és ami még fontos, hatalmasak is. Ráadásul most is minden szétverhető és megsemmisíthető a pályákon, így destruktív hajlamainkat nagyon kiélhetjük. A szétverhető tereptárgyak most is gyakran rejtenek értékes fegyvereket, energiát. Jó dolog, hogy fegyverarzenálunk kibővült az első rész óta. A legkülönfélébb lőfegyverektől kezdve, a vascsöveken és rudakon át van itt balta, kés, gránát meg minden ami a pusztításhoz kell. Egyszerre több fegyver is lehet nálunk, ami hasznos dolog, ám sajnos még így is kevésnek éreztem azt a mennyiséget, amit fel lehet venni. Mondjuk aggodalomra semmi ok, mert menet közben számtalan lehetőség nyílik fegyverszerzésére. Fegyvereinknek most is energiájuk van, amikor ez elfogy elhasználódnak és elvesznek.

Az irányítást és egy kicsit bonyolultnak éreztem és vannak olyan furcsaságok, amiket nem értek! Például miért dobja ki a nálunk lévő fegyvert karakterünk, mikor fegyvert váltunk? Amúgy sokféle új mozgást hozhatunk elő. Tehát az X az ütés, a Kör a rúgás. Fegyvert elővenni és eltenni a Háromszöggel lehet, ha pedig nyomva tartjuk ezt a fegyverlistából választhatunk egy megfelelő eszközt. A Négyzettel ugrani tudunk, ha valamilyen irányt is nyomunk vetődhetünk. Az R1-el körül nézhetünk és ha valamilyen lőfegyver van nálunk ezzel célozhatunk is. Az L1-el sétálni lehet, míg oldal irányba menetelni az L2-R2-vel lehet.

A megoldandó küldetésekről a pályák elején kapunk tájékoztatást, ám nagyon nem kell megijedni, mivel egyszerű a dolog. Mindig a megfelelő ellenfelet kell kinyírni, majd elvenni tőle a kódkártyát vagy a megfelelő számítógépet kell használnunk. A későbbi pályákon lesznek bonyolultabb feladatok is, ám tapasztalt Tomb Raider játékosoknak ezek nem jelenthetnek akadályt.

VÉGSZÓ

Én csalódtam a Fighting Force 2-ben, egyszerűen nem erre számítottam és gondolom ezzel azok is így lesznek, akiknek tetszett az első rész. A százalék adásnál nem ragadtatom el magam, hisz nem rossz a játék, csak teljesen más mint az elődje. A grafika mint azt már említettem egész jó, még talán a TR4-nél is szebb bizonyos tekintetben, ám zeneileg már nem egy nagy durranás a játék. Zenék nincsenek is a pályák alatt, csak a környezet zajait hallhatjuk. Szomorú tény viszont hogy, hangulatilag a Fighting Force 2 meg sem közelíti az első részt.

Veres Miki

FIGHTING FORCE 2

CORE DESIGN/EIDOS

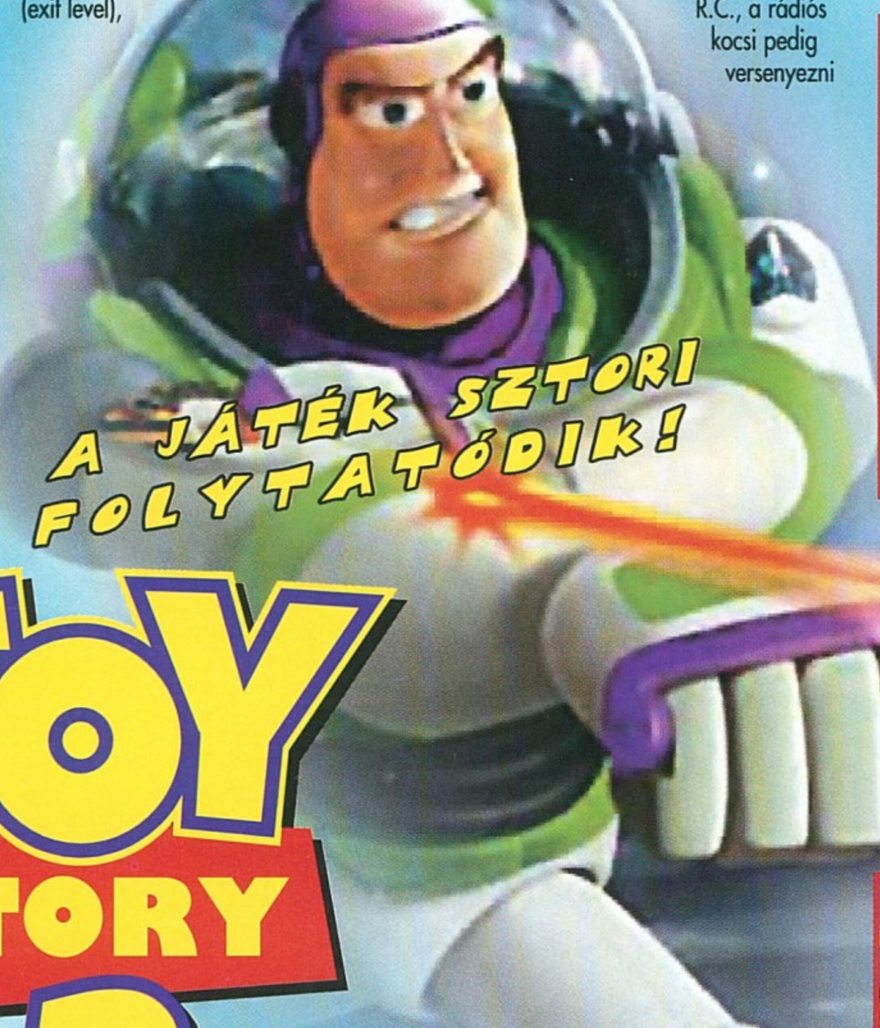
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ VÁLTOZATOS TEREPEK, ELLENFELEK
× NINCS KÉT JÁTÉKOS MÓD, JÓVAL UNALMASABB MINT AZ ELSŐ RÉSZ

83%

TOY STORY 2

A JÁTÉK SZTORI FOLYTATÓDIK!



Négy évvel ezelőtt nagy ovációval ünnepelhettük, hogy a Pixar valóra váltotta minden gyerek álmát, s életre keltette a játékokat – persze csak a filmvásznon. Azóta azonban az újdonság varázsa elmúlt, s az első egész estét betöltő komputer-animációs filmnek több konkurense is akadt – így nem csoda, hogy a második rész jóval kisebb csinnadrattával érkezett. Hasonló a helyzet a játékkal is, mert az már csak természetes, hogy azért a folytatásból is játék készült. A játékot pedig ugyanaz a Traveller's Tales készítette, mint aki az elõd hajdani híres MegaDrive-os illetve SNES-es változatát.

Hát ami azt illeti, a "toyok" sztorija elég szokványos mederben indul: Woody, a rongycowboy megint eltűnik a házból, történetesen ugyanis elrabolják, mire Buzz, a csillagharcos és a többi játék habozás nélkül útnak indul – hiszen nem hagyhatják cserben a barátjukat.

A Traveller's Tales munkássága négy évvel ezelőtt – talán többen is emlékeznek még rá – a grafikában csúcsosodott ki. Nos, a második rész szépségét szintén nem lehet vitatni – úgy tűnik, az alkotók a real-time 3D-ben is otthonosan mozognak. Hogy csak a helyszínek részletességét jellemezzem: a padláson szögek állnak ki a gerendákból, a garázsban még a földön heverő slag is 3D-ben van megformázva, és így tovább. A grafikai részletességre minden tekintetben sokat adtak: például Buzz vizes lábnyomai ott maradnak a földön. Vagy átkozottul jópofa a manuális célzásnál a first person nézet: a sisak üvegjén frankón tükröződik hősünk elszánt ábrázata.

A játék öt zónából tevődik össze: Andyék házából indulunk (szokás szerint), aztán jönnek a környező kertek, majd egy építkezés, egy játékbolt, egy bérház, és végül egy repülőtér. Így felsorolva szép kis kalandnak tűnik az egész - kár, hogy maga a játék elég egysíkú. Mindössze arról szól a cselekmény, hogy ún. Pizza Planet érméket kell gyűjtögetnünk... Ugyanis ez a módja annak, hogy átjussunk a következő zónába.

A játék kezelését még a házban tapasztalhatjuk ki. Andyék otthona tulajdonképpen a gyakorlópálya. Bizonyos Info-kockák segítenek, hogy könnyebben menjen a tanulás. Az első info a "tolás ikonra" vonatkozik, mely akkor jelenik meg, ha valamilyen mozdítható tárgy elé állunk. Aztán ugyanitt egy másik alapvető dologra is rájöhetünk: duplán nyomva az ugrást magasabbra szökkenhetünk, s így megkapaszkodhatunk, majd felmászhatunk tárgyakra – mint például a ruhásszekrény kihúzott fiókjaira. Fel lehet mászni egyébként oszlopokra is, a kifeszített huzalokon pedig csúszkálhatunk. Buzz fegyvere továbbra is a lézere, mellyel ugyan automatikusan becélozza a mindenfelé lézengő ellenséges robotokat, de néha nekünk kell ráállnunk a célra. Az L1-gyel célozhatunk, az R1-gyel pedig célpontot választhatunk. A fegyverrel szabadulhatunk ki például a járókából is: a kapcsokra kell lézereznünk.

A gyerekszobából egy folyosóra lépünk ki, majd a növényeken felmászva a padláson folytatódnak a leckék. Ott a két fajta támadásunkat (a lézerünkön kívül létezik egy bepörgős támadás is) egy ósdi bádogroboton próbálhatjuk ki. A pléhpofáról minden támadás lepattan, úgyhogy hamar rájöhetünk, hogy a robot hátán lévő felhúzóval kell babrálni. Amikor lejár és erőt gyűjt, akkor kell csapást mérnünk. Mivel kevés az idő, nem árt ha a fegyvereink "izzított" változatát vetjük be, amit a megfelelő gomb folyamatos nyomva tartásával érhetünk el. A győzelmünk jutalma végül egy token, amivel akár távozhatnánk is a helyszínről (exit level), ámde inkább folytassuk a játékot (keep on playing), mert minden helyszínen öt token vár begyűjtésre. Megyünk tehát tovább, fel a tetőgerendákra, ahol egy elem vár ránk, no meg egy bárány. Hogy ez utóbbi mire való, azt Rextől, a dinótól tudjuk meg – ő minden pályán hasznos tippekkel lát el minket. Mint értesülünk róla, Bo Peep, a porcelán pásztorlányka vesztette el a bárányt, aki a konyhában várakozik ránk. Még további négy bárányt kell neki felkutatnunk: egyet a konyhában a szekrény tetején, ahová a mérleggel tudunk felugrani, egyet a pincében a kis polcon, ahová egy huzalon keresztül lehet átcsúszni, egyet a garázsban fent, ahová a lámpán kell felkapaszkodni, illetve a rudakon kell átszaltózni, és végül egyet a nappali polcán, ahová a szekrényeken át lehet feljutni. A nappaliban a fotelon egy újabb hasznos dolgot sajátíthatunk el: ha felugrunk, és utána egy pörgést nyomunk, dobbanthatunk. Ez egyrészt egy újabb támadás, másrészt "működtethetünk" vele dolgokat – mint például itt a rugót.



Rextől több dolgot is megtudhatunk, ahányszor csak visszatérünk hozzá. Az első pályán például hogy Ham, a perselymalac a kanapén vár ránk, R.C., a rádiós kocsi pedig versenyezni akar a garázsban parkoló autó körül. A pincében meg Krumplifej úr téblábol, és a fülét hiányolja. Ha megkeressük neki, megengedi, hogy használjuk a kozmikus pajzsát, ami rövid időre megvéd meg minket a pincében kiömlött savtól.



Ha végül megvan az öt token, jön a szomszédos kert, ahol újabb tokenek reményében Sarge katonáit kell megkeresni. Ennek érdekében néhány mókás dologra is rá kell rájönnünk, mint például fel kell fújnunk egy gumikacsát, hogy aztán azt behullámoztassuk a medencében, s arról szökkenjünk fel egy érméhez.

Nos, összegezve erről szól a játék: szép helyszíneken ugrabugrálunk, meg a barátaink kéréseit teljesítjük. Ez persze nem csak hogy egyhangú, de értelmetlen is. Hiszen miféle barátok azok, akik egyfolytában csak akadályokat gördítenek elénk, ahelyett, hogy segítenének a mentőakcióban? Na mindegy.

A keresgélés monotonitását csupán a főellenségek bontják meg: a kertben például a fa tetején egy sárkány, távozva pedig egy duplaszárnyú repülő. Azonban az ilyen epizódokat leszámítva mindig ugyanaz a nóta. Mr. Krumplifej elveszt valamit, versenyezni kell R.C-vel, stb. Még az sem ad okot izgalomra, hogy néha nem teljesen lineáris a sztori. (Például ahhoz, hogy a kertben versenyezni tudjunk, előbb különleges csizmák kellenek, amiket csak később kapunk meg Mr. Krumplifejtől.)



A tokengyűjtögetés egy idő után óhatatlanul unalmassá válik, s "halmazati büntetésként" még az irányítás sem túl briliáns. A választható két nézet közül a követő nézet kissé fáziskésésben van, a rögzített kamera pedig nem segíti elő, hogy jobban fel tudjuk becsülni a távolságokat. Pedig erre szükség volna, mert néhány helyen – amikor például egy nagyon magas jegenyére kell felmásznunk – milliméter pontos ugrásokra van szükség. Ha leesünk, nem halunk meg ugyan, de roppant bosszantó újra és újra felkaptatnunk a magasba. A megcélzott korosztály biztos, hogy nem tudja megcsinálni az ilyen típusú kihívásokat. Ez pedig elég nagy hiba, hiszen akkor most kinek is ajánljam játékot?!

V.Z.





TOY STORY 2

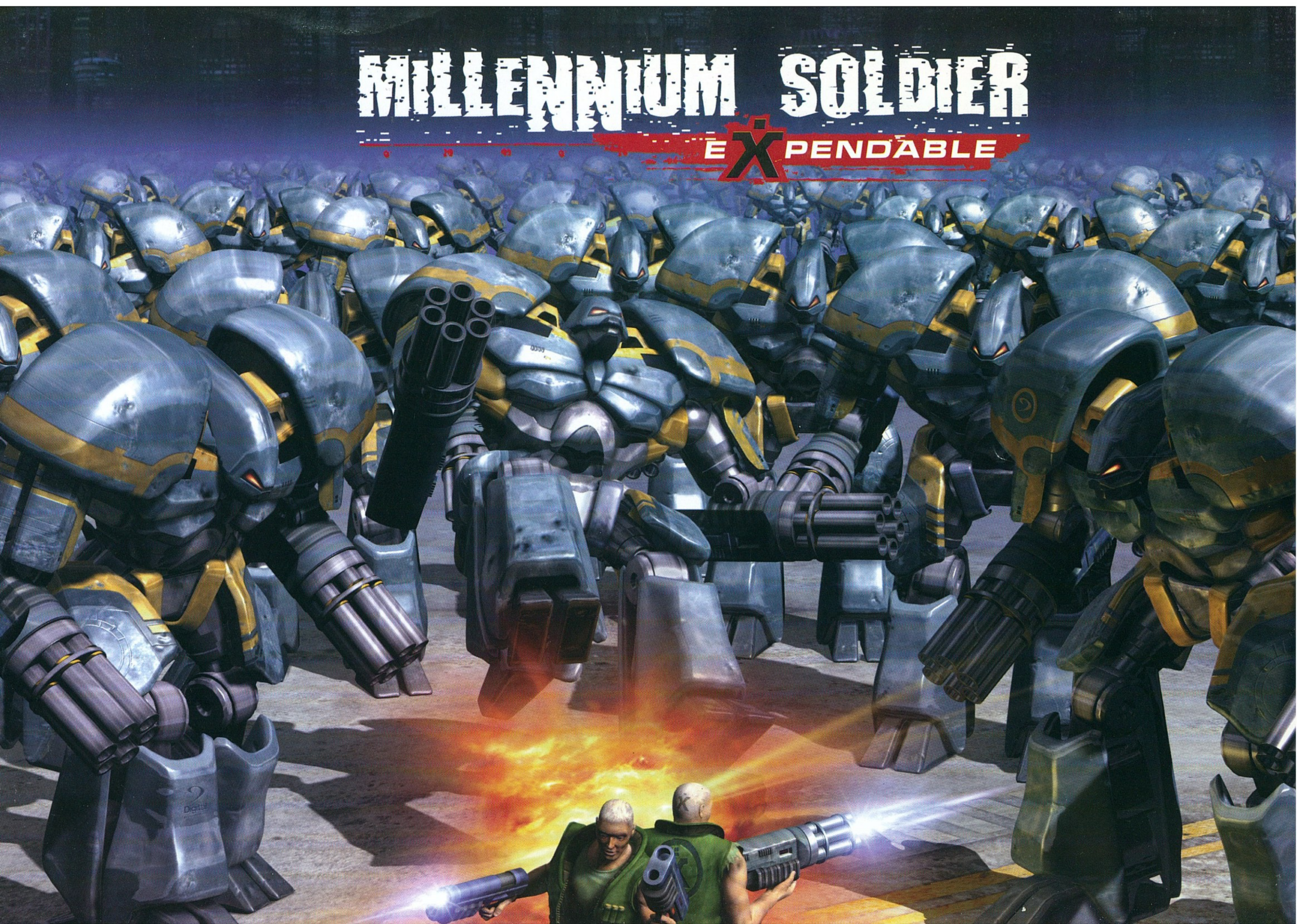
ACTIVISION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP HELYSZÍNEK
× EGYHANGÚ, GYŰJTÖGETŐS JÁTÉKMENET

79%


MILLENNIUM SOLDIER
eXPENDABLE


TUROK
RAGE WARS

DUNE 2000 TRÜKKÖK, KEZELÉSI TIPPEK, TANÁCSOK, VÉGIGJÁTSZÁS

TANÁCSOK

A teljesség igénye nélkül felsorolnék egy pár dolgot, amelyek megkönnyíthetik a játékot. Minekután a játék igen komplex biztos lesznek dolgok, amik kimaradnak, de azért majd igyekszem.

- Az egyik legfontosabb hogy mindig "parkettázd" le, ahova építkezni akarsz, mert ha simán csak a talajra építkezel folyamatosan sérülni fognak az épületeid.
- Vigyázz, hogy hova rakod a betonlapokat, mert akár egy kóbor egység miatt is kimaradhat egy kocka.
- Újdonság, hogy a gyalogos egységekkel a kisebb sziklákon fel lehet mászni, azaz mondjuk lehet, hogy egy dzsippel megközelíthetetlen valami, de egy gépfegyveres simán feljut hozzá.
- Ha teheted a harvestereket mindig különböző fűszermezőkre küld, mert ha külön vannak később veszik észre őket a férgek.
- A homokférgeket egyébként kétféleképpen lehet észrevenni: vagy ha az egyik egységed elkezdi lőni a homokot, vagy ha valahol fehér kigőzölgést látsz.
- Ezzel kapcsolatos, hogy ha lehet, ne parkolj sokáig az egységeiddel a homokon, mert ha mondjuk egy tankod alatt van a féreg elkezdik lőni, és a tankodat is leszedik, vagy egyszerűen csak elnyeli valamelyik egységedet az a nagyra nőtt giliszta.
- Ellentétben az előző részekkel, ha nincs energia ellátás csak a gyártás lassul le, de az épületek nem sérülnek.
- Ha sok pénzed van, használd ki minden lehetőségedet, gyárts mindig egyszerre a kis és a nagy tankgyárból is, plusz hozass az anyahajóról is utánpótlást.
- Küldetések közben figyelj oda, mikor bemondják, hogy egységeket kapsz, mert általában olyan helyre teszi őket (pl. Refinery mellé). ahol szinte észre sem lehet venni őket.
- Az elpusztított egységekből sohasem jönnek ki gyalogosok.
- Ha valamelyik épületedből több is van, mondjuk két barakk, gyorsabb lesz a gyártás.
- Ne építsd be a Refineryt vagy a gyárakat, mindig hagyj egy kis helyet köztük, ahol akadálytalanul lehet közlekedni.
- A Red Alertben, ha mondjuk felhúztál egy Tech Centert, és ezáltal tudtál mammut tankot gyártani, utána el lehetett adni Tech Centert. Itt viszont, ha egy épület felépítése miatt megjelenik egy új egység, és aztán eladod azt az épületet, az egység gyártásának lehetősége is megszűnik.
- Ha valahol elakadsz, és sokáig nem csinálsz semmi érdemlegeset, a gép egy hangjelzés kíséretében a bal felső sarokban kiírja, hogy mi is a feladat.
- Mindig oszd csapatokra az egységeidet, mert általában több helyről támadnak és úgy könnyebb mozgatni őket.
- A harvesterekre figyeljetek mindig oda, mert most ugyanolyan hülyék, mint régen, azaz képesek a legtávolabbi mezőről termelni!
- Ha az utolsó harvestereteket is elnyeli egy féreg aggodalomra semmi ok. Ingyen és bérmentve hoznak helyette egy másikat.
- Ha baj van a bázison a csapatokat a Retreat paranccsal tudod egyből visszahívni.
- Kimaradt viszont a védekezés parancs, azaz nem lehet védetni egy épületet vagy egy egységet!
- Az őrtornyokat sem lehet két blokkal a földre küldeni.
- Támadás előtt várd be a lassabb egységeket.
- Vigyázz, amikor felrobban egy épület, a szétszálló darabok agyonüthetik a gyalogosokat, és sérülnek tőle a járművek is.
- Akkor is érdemes legalább 5-6 harvestert foglalkoztatni, ha csak két Refineryd van.
- Amint lehetőségetek van, csináljatok legalább 6-7 Carryall-t, sokkal gyorsabb lesz a termelés.

AZ IRÁNYITÁS

Nem árt, ha az alapoknál egy kicsit behatóbban is ismered az irányítást, mert egy keményebb ütközet közben az egész csata sorsát eldöntheted egy-két trükkel, (emlékszem a Red Alertben úgy vertem le a haverjaimat, hogy a bázisomon lévő Mechanikokkal javítattam a pálya másik sarkában harcoló egységeimet). Szóval:

- Csapatok kijelölése: keretezd be az egységeidet, lépj be a menübe, menj rá valamelyik jelre (Négyzet, Kör stb.) és nyomj rajta egy Kört. Előhívni vagy a menüből tudod őket, úgy, hogy rákattintasz X-szel arra a jelre, amelyiket kiválasztottad, vagy az L1+Négyzettel, ha mondjuk a Négyzetet jelölted ki. Sajnos nem írja ki az egységekre, hogy melyik csapathoz tartoznak, mint a Red Alertben
- Taposás: ráviszed a kurzort a taposni kívánt gyalogosra, majd nyomsz egy R1+L2-öt, ilyenkor addig fogja követni, amíg át nem gázol rajta. Csak a nagy, nehéztank gyárból gyártott egységekkel lehet taposni.
- Egy adott terület folyamatos tűz alatt tartása: vidd a kívánt helyre a kurzort és nyomj egy R1+L1-et.
- Oszolj: nyomogasd az R2-öt.
- Területvédelem: R1+R2, ilyenkor a látómezejükbe kerülő ellenséges egységet azonnal megtámadják
- Gyors gyártás: R1+Kör, ilyenkor az utolsóként gyártott egységből elkezd gyártani anélkül, hogy belépnél a menübe. Ugyanez vonatkozik az épületekre, ha kész vannak, előszedni őket (anélkül, hogy belépnél a menübe) szintén az R1+Körrel tudod.
- Ha nyomva tartod az R1-et lassabban fog gördülni a képernyő.
- A radaron, ha beléptél a menübe a jobb oldali analóg karral vagy a D-pad+R1-el tudsz mozogni.
- A négy alsó ikon között (Starport, Upgrade stb.) az R2 és L2-vel tudsz gyorsan jobbra, balra lépkedni.
- Ha valamilyen gyáradból kettő van, az egyiket ki tudod jelölni elsődleges épületnek, kétszer nyomj rá X-et, ilyenkor megjelenik rajta a PRIMARY BUILDING felirat és abból fognak előjönni a legyártott egységek.
- Link Game közben a Selectel tudtok szövetkezni

AZ ÉPÜLETEK

Fussuk gyorsan át melyik épület mire is jó.

CONSTRUCTION YARD: a főbázis, 1000$-ért fejlesztheted, cserébe nagyobb betonlapokat is tudsz majd gyártani.

WIND TRAP: ezek az erőművek, a menü melletti zöld csík jelképezi a bázis energia ellátottságát, ha sárga nincs elég energia ilyenkor lassabb a gyártás, és ha van radar az sem működik.

REFINERY: feldolgozó üzem, 2000$-nyi fűszer feldolgozására és tárolására alkalmas.

BARRACKS: itt folyik a gyalogos kiképzés, 500$-ért fejleszthető.

SILO: ha jól figyeltem meg szintén 2000$-nyi fűszer tárolható benne.

LIGHT FACTORY: tankgyár, könnyű inkább felderítésre alkalmas járműveket lehet itt gyártani, 400$-ért fejleszthető.

HEAVY FACTORY: tankgyár, harvestert, főbázis autót, páncélozott járműveket gyárthatsz itt, és későbbiekben itt lehet majd a szállítóhajókat is gyártani, 800 pénzért fejleszthető.

OUTPOST: a Red Alert-béli radarnak felel meg, felhúzása után a térképen látni fogod a felderített részeket.

REPAIR PAD: a sérült egységeket lehet némi pénzmag ellenében javíttatni.

STARPORT: radar kell, hogy ezt felépíthesd, az egyik legjobb épület (legalábbis szerintem). Ez egy leszállópálya. A Starport menüben ki tudsz jelölni hat egységet, ha van rájuk elég pénzed, menj rá a nagy dollárjelre, és nyomj egy X-et. Egy rövid kis visszaszámolás után egy bazi nagy csapatszállító űrhajó hozza majd a rendelt egységeket, egyébként olcsóbb, mint ha gyártanád őket, sőt még gyorsabb is!

HIGH TECH FACTORY: amolyan technikai center, ha van szállítóhajókat tudsz majd gyártani.

RESEARCH CENTER: kutatóközpont, az uralkodóház és a speciális egységek miatt kell.

PALACE: mindhárom félnek különböző "palotája "van, itt készülnek el a speciális fegyverek.

AZ EGYSÉGEK

Mint már mondottam a leírásban, a három faj között nincs sok különbség, csak néhány speciális egységben. A mindenki által gyártható egységeken kívül tekintsük át mik is azok a dolgok, amiket csak egy-egy uralkodóház tud gyártani.

Atreides: Sonic tank – hanghullámokkal pusztít. Grenadier – gránátos ember. Speciális fegyverük: a Fremen és az Air Strike (légicsapás).

Harkonnen: Devastator – egy durva tank, ráadásul ha kétszer nyomsz rá X-et, egy nagy robbanás közben megsemmisíti magát. Sardaukar – kemény gyalogos. Speciális fegyverük: Death Hand Missile -ez egy föld-föld rakéta, de elég pontatlan.

Ordos: Stealth Raider- láthatatlan motor, felderítésre kiválóan alkalmas, viszont a gyalogosok észreveszik, ha nagyon közel mész hozzájuk. Deviator – rakétás tank. Speciális fegyverük a Sabouter – öngyilkosjelölt, saját magával együtt felrobbantja a kijelölt épületet.

A KÜLDETÉSEK

A játék elején mindhárom félnek nagyjából ugyanazok a feladatai, csak kb. a harmadik pályától különböznek. Úgy vettem észre a játékot végigvinni a legkönnyebben az Atreides Házzal lehet legnehezebben, pedig az Ordos-szal.

1. KÜLDETÉS

Ez egy kis pálya, és akárkivel kezdesz is megegyezik. Fel kell építened egy Refineryt, majd 2500 egységnyi fűszert kell betermelned és feldolgoznod. Ha gyorsan akarsz végezni, miután megvan a feldolgozóüzem add el a főbázisodat. Miután elkezdődik a termelés kapsz egy kis utánpótlást is, bár ellenséges gyalogos egységek csak elvétve vannak a pályán. Kivéve, ha az Ordos-okkal játszol, mert akkor állandóan kapják a csapatokat a levegőből, és folyton támadják a harvesteredet.

2. KÜLDETÉS

Ez szintén mindenkivel ugyanaz. Akárkivel is vagy a lényeg hogy elpusztítsd a pályán lévő ellenséges egységeket. Általában északon kezdesz, és délen van egy kis ellenséges bázis. Figyelj a harvesteredre, mert előszeretettel támadgatják, gyárts le kb. 12 bike-ot, annyi biztos elég lesz a betámadáshoz. Ha van barakkod, tudsz építeni radart is, így hamarabb észre lehet venni a támadásokat.

3. KÜLDETÉS

Atreides: 5000 egységnyi fűszert kell letermelned, építs egy tankgyárat és fejleszd fel, hogy tudj Quad-okat gyártani, ezeket használd védelemnek. Mikor úgy érzed okés a védelem, építhetsz még egy Refineryt vagy eladhatod a főbázist, hogy minél előbb végezz.

Harkonnen: Meg kel semmisítened az Atreides épületeket és egységeket. Szintén fejleszd a Light Factory-t, és Quad-okkal támadj.

Ordos: Elpusztítani a Harkonneneket. A Harkonnen bázis a délkeleti sarokban van, de csak nagy túlerővel támadd meg (kb. 25-30 egységgel) mert ahogy betámadsz, kap egy rakatnyi egységet csapatszállítókból.

4. KÜLDETÉS

Atreides: Meg kell védened a Fremen-eket, a Harkonnenektól. Ezen a pályán végre lehet már nehéztankgyárat is építeni, úgyhogy szerintem a kicsire már nincs is szükség. Minél hamarabb gyárts egy rakás Combat Tankot és támadd meg a tőled jobbra lévő ellenséges bázist, ha sokat tökölsz, a Harkonennek kiszúrják a bázisuktól keletre elhelyezkedő Fremen-eket és kegyetlenül lemészárolják őket. A bázisodon nem is muszáj védelmet hagyni, mert ahogy betámadsz, kapsz pár egység szállítmányt.

Harkonnen: Elpusztítani minden ellenséges erőt (a pálya előtt lévő videótól amúgy majdnem elhánytam magam), szóval ezen a pályán is feltűnnek a Fremen-ek (ők elvileg a bolygó lakói). Az ellenséges bázis a dél-nyugati sarokban van, jó sok Combat Tankkal támadj be. A Fremen-ek az észak-nyugati sarokban vannak egy fennsíkon, nem elég, ha az ágyúsőrtornyaikat és az egységeiket elpusztítod, de be kell robbantani a barlangjuk száját is, ők ugyanis általában föld alatti barlangokból jönnek elő.

Ordos: A cél elfoglalni a radarállomást (Outpost) Sietch Tabr-ban. A Harkonnenek szövetkeztek a fűszercsempészekkel, és lezárva tartják a városhoz vezető szorosokat is, úgyhogy először ezeket kell megtisztítani. A jobb oldali átjáró a lényeges, a másikkal ne is törődj. Fenn a jobb sarokban van a város (sárga színű épületek), ennek a közepén van egy betonfallal körülvett radar, tisztítsd meg a terepet, küldj bele egy Engineert. Engineert (foglalóembert) akkor tudsz gyártani, ha fel van upgrade-elve a barakkod. Arra is vigyázz, hogy ezen a pályán igen nagy a féreg aktivitás, a csapataim felét folyton elnyelték.

5. KÜLDETÉS

Atreides: Na, ez már egy elég kemény pálya. Főbázis nélkül kezdesz. A területen illegális tevékenységet folytat egy fűszercsempész banda. Először is őket kell elintézni, majd elfoglalni a leszállópályájukat, ekkor meghozzák a főbázis autódat. Ezután nagyon gyorsan kell védelmet szervezned, mert a Harkonnenek zsoldosokat küldenek a nyakadra. Legalább 4-5 harvesterrel termelj, és minimum tíz őrtorony legyen a bázisod északkeleti részén, mert egy idő után tizenötösével jönnek majd a zsoldosok. Ha sikerül kiépítened egy biztonságos védelmet, gyárts le kb. harminc Combat Tankot, meg pár Missile Tankot (az őrtornyok ellen). És ezzel már megtámadhatod a pálya bal felső sarkában lévő bázist. A cél a sarokban lévő barakk elfoglalása, de előre szólok rohadt kemény védelmi vonalon kell hozzá áttörni!

Harkonnen: Jó nehéz pálya. Meg kell védeni a radarállomást, de már a kezdetektől igen intenzíven támadják, összhangba kell hozni a védekezést a gyártással, majd ha már egy nagyobb csapatod elkészült jöhet a betámadás.

Ordos: 15000 egységnyi fűszert kell letermelni, viszont nincs főbázisod. Rögtön foglald el az ellenséges leszállópályát és a két erőművet, ekkor meghozzák a főbázist. A Starporton keresztül rendelj is két harvestert. Védelmet szintén a bázis észak-keleti részére építs, ezenkívül csinálj javítópadot, tíz silót, 5 Carryall-t és várd hogy betermeljék a kívánt mennyiséget

Na mára ennyit ,sikeres hódítást mindenkinek , és ha a Martin is úgy akarja a többi küldetés benne lesz a következő számban.

CSIPI M LEE

DONKEY KONG 64 TIPPEK

A Donkey Kong 64 az eddigi legméretesebb platformjáték, amivel valaha volt szerencsém játszani. E sorok írásakor már majd' 30 órát mutat a tiszta játékidőm, és még csak alig jutottam át a játék 50%-án. (Igaz, én addig nem megyek el egy pályáról, amíg töviről hegyire át nem vizsgáltam.)

Meglepő módon azonban a hosszúság a DK64 esetében nem azonos a nehézséggel. Úgy érzem, jóval könnyebb, mint a Mario 64, vagy a Banjo-Kazooie. Nem is a kereséggel, hanem a megfelelő személy kiválasztásával megy el az idő – gyakorlatilag mind az öt figurával végig kell járnunk a helyszíneket. S mindezt csak azért bocsátottam előre, mert a fentiekből kifolyólag még nem teljes az alábbi tipphalmaz – viszont úgy érzem, így is eléggé használható.

KEZELÉSI ÚTMUTATÓ

Bár ez még itt nem éppen tipp, de talán nem mindenki van tisztában vele, hogyan is "működnek" a Donkey Kong stílusú játékok. Mármint arra gondolok, hogy vannak a "fogyóeszközök", amelyek újratermelődnek, és vannak a fontosabb tárgyak, amiket csak egyszer lehet felvenni – konkrétan: az érmék, a banánok, és a tervrajzdarabok. Nos, ha már egy pályán sok mindent összeszedtünk, nyilván tudni szeretnénk, hogy melyik majmunknak mi hiányzik még. Ezzel kapcsolatban a pause menüben tájékozódhatunk. A Startot lenyomva először az általános "hogylétünkről" kapunk infot, ám ha továbblapozunk az R-rel, az összes Kong teljesítményét végignézhetjük az adott pályán, még tovább lapozva pedig a "globális" értékeket tanulmányozhatjuk. Hogy tehát mi van még hátra, azt a második lapról olvashatjuk le. Ez főként akkor fontos, ha 100%-os teljesítményre törekszünk.

A BANÁNTÜNDÉREK BONUSZAI

Nem tudom mennyien vannak, akik hisznek a Banántündérekben, de aki a Donkey Kong 64-gyel játszik, az jobban teszi, ha hisz bennük – ugyanis misztikus üzemmódok tárulnak fel a segítségükkel. Mindössze annyit kell tennünk, hogy begyűjtjük őket. Igen ám, csakhogy tündéreket nem lehet szimplán puszta kézzel fogni!

Egy varázslatos fotóapparátus kell az elfogó hadművelethez, amit a tündérek királynőjétől kapunk meg. A pályákon – csakúgy mint lőszert – filmeket magunknak kell szereznünk a gépbe.

A királynőt értelemszerűen a tündérek szigetén kell keresni – a nagy tündérfejnél (5-ös portál). Csak Tiny Konggal lehet bemenni hozzá, hiszen az apró tündérek olyan apró kapunk közlekednek, amin csak összezsugorodva lehet bemenni.

A fényképezéssel kapcsolatban pedig nem árt tudni: akkor van fókuszban a fotó alanya, ha alul az arc mosolygósra vált! Attól függően, hogy mennyi tündért sikerült már lencsevégre kapnunk, az alábbi üzemmódok nyílnak meg a főmenü Mystery címszava alatt:

- Két Banántündérért kezdésnek megkapjuk a DK THEATHER-t. Ha kívánjuk, meghallgathatjuk vele a bejelentkező rap-dalt, avagy továbblapozva a dolgot újra végignézhetjük az összes – addig már látott – közjátékot.
- Hat Banántündért lefotózva miénk a DK BONUS mód. Bonusz mini-játékokat játszhatunk speciális arénákban Kongjaink régi ismerőseivel, Rambival, a rinocérosszal, és Enguarde-dal, a kardhallal.
- Tíz Banántündér elfogása után egy még érdekesebb üzemmóddal gazdagodunk: a BOSSES móddal. A K.Rool által felbérelt főnökökkel csatázgathatunk.
- Tizenöt Banántündér nyitja meg a KRUSHA BATTLE-t. Ez tulajdonképpen Battle Mód, csak éppen a rosszarcú Krusha lesz a karakterünk.
- Végül amennyiben húsz Banántündér van már a filmtekercseinken, megnyílik a CHEATS opció. Ezt talán már nem is kell lefordítanom: csalások közül mazsolázgathatunk – néhány egészen jópofa közül.

Ugyan szorosan nem egészen ide tartozik, de még egy dologra azért felhívnám a figyelmet: a tündér nem csak a fényképezőgépét adja oda, de egy új mozdulatot is megtanít. Utána ha folyamatosan nyomva tartjuk a B-t, elásott cuccokat keríthetünk elő. Magyarul: ahol földkupacokat látunk (pl: sok helyen a majomváltó hordó alatt), speciális érméket áshatunk ki – érméket, amelyek mindegyik Kongunk vagyonát öt tallérral növelik.

A NINTENDO ÉRME

A Nintendo érme elnyeréséhez az eredeti Donkey Kong automatával kell játszanunk. Persze nem a játéktermekben, hanem K.Rool szigetén, a gyárban. (Ahhoz, hogy Donkey meg tudja húzni a gépet indító kart, előbb azonban meg kell vásárolni a megfelelő varázsitalt Crankytől.) Nem egyszerű feladat az automatával játszani, mivel sajnos mindössze egy életet kapunk. (Ráadásul egy az egyben az eredeti gép lett átkonvertálva, úgyhogy mindannyiszor végig kell nézni a bejelentkező "introt" is.)

Ha teljesítünk négy szintet, először ugyebár egy aranybanánt kapunk – mint minden más mini-játékért a kaland során. A géppel azonban újra játszhatunk, és ha még egyszer sikerül a bravúr, úgy a Nintendo érme a jutalmunk.

A RAREWARE ÉRME

Egy újabb jópofaság az alkotóktól. Cranky mindig hangoztatja, hogy 15 banánmedálért cserébe van valami meglepetése a számunkra. Nos, ez a meglepetés nem más, mint egy újabb retro-játék: a Jetpack, amit Cranky komputerén játszhatunk. (Régvolt Spectrum-rajongók kellemesen nosztalgiázhatnak, hiszen ez is 100%-os konverzió.)

Amint Cranky is mondogatja: itt aztán megtapasztalhatjuk, milyen is egy "igazi játék". 50.000 pontot kell összegyűjtenünk ahhoz, hogy megkapjuk a Rareware érmét.

AZONNALI ÁLLJ ÚSZÁS KÖZBEN

Ha úszás közben lenyomjuk a nézelődés gombját (felső C), Kongunk azonnal megáll. Ez a momentum annál a bonusz-játéknál különösen jól jöhet, ahol egy dézsából kell kihalásznunk érméket, s a kamera egy roppant idegesítő felülnézetben marad. Ha ugyanis megállunk körülnézni, kellően pontosan "belőhetjük" az irányt.

ENERGIA – DINNYE NÉLKÜL

Az evésnél van egy sokkal egyszerűbb módszer arra, hogy felgyógyítsuk Kongjainkat. Csak keresnünk kell egy hordót, ahol karaktert válthatunk. Még ha valójában ezünk ágában sincs mást választani, használjuk csak a hordót, s lám: makkegészségesen jövünk elő.

ÚJRAJÁTSZANI A MINI-JÁTÉKOKAT

Bosszant, hogy eltűnnek a mini-játékok, miután teljesítettük őket? A problémádra Snide tud gyógyírt nyújtani. Miután visszavisszük neki az össze (40) tervrajzdarabot, egy bonusz-menüt nyit meg, mellyel újra lehet játszani az összes korábban látott mini-játékot.

Hol vannak fogva tartva a többiek? Íme, hogyan és hol szabadíthatjuk ki a többi karaktert:

- Diddy:
A Jungle Japes (első) pályán menjünk Donkey-jal (bár mással úgysem lehet) a dombokhoz, s lőjünk rá a három kókuszdiós kapcsolóra a rácsok felett. Diddy rácsa ezek hatására nyílik.

- Lanky:
Lankyt a sivatagos Angry Aztec pályán kell keresni. Először is szabadítsuk ki a lámát, amihez teljesítenünk kell Donkey "Blast Barrel" pályáját - azaz a Donkey-fejes platformmal fellőve magunkat hordóról hordóra kell haladnunk az égben, mígnem elérkezünk a DK emblémáig. A láma ekkor eltűnik, s majd csak később (ugyanezen a pályán) a lávás templomban látjuk újra. (Amelyik templomnak az ajtaján ott látható Llama feje.) Bent megint csak Donkeyre van szükségünk, s a megfelelő platformon dobolni kell vele! Erre a láma felébred, s a lávát vízzé változtatja. Ezután már csak le kell merülni, megkeresni a szűk kis járatot, s máris ott állunk Lanky cellája előtt...

- Tiny:
Tiny szintén az Angry Aztec pályán raboskodik. Erte Diddyvel kell mennünk. A legelső templomba belépve egy kapcsolóval kiölthetjük a szobrok nyelveit, s azokon felugrálhatunk egy magasabb szintre. Onnan a szemben lévő kapcsolót a pisztolyunkkal kell működtetni, majd átjutva a túloldalra értelemszerűen zenélni kell a gitáros platformon. A zene hatására fény áramlik be, ami megolvasztja középen a jeget, a víz alatt pedig járatokra bukkanunk. Menjünk abba a terembe, amelyikben betűk láthatók. A Diddy ábrázatával ellátott kapcsolót működtessük a Chimpy Charge mozdulattal (Z+B), melynek eredményeként platformok jelennek meg a betűk alatt. A platformok segítségével (no és továbbra is a Chimpy Charge mozdulattal) pedig kibetűzhetjük a "KONG" szót, ami Tiny börtönét nyitja.

- Chunky:
Chunky ketrece a gyárban (vagyis a Frantic Factory pályán) az egyik terem plafonjáról lóg – ott, ahol a gyár áramellátó házikója is van. A sarokban egy elég éles szögben dőlt csövet figyelhetünk meg, amiről ugyan lecsúsznak az átlagos képességű Kongok, de Lankynek nem jelent problémát felkapaszkodni rá. (Mármint miután megtanult Crankytől kézen járni.) Felmászva a csövön egy kapcsolót találunk: arra ráugorva szabadíthatjuk ki az utolsó majmot.

A FŐELLENSÉGEK

Végezetül néhány szó a főgonoszokról – a teljesség igénye nélkül. Army Dillo, az armadillo, és Dogadon, a lávasárkány még nem jelenthet problémát. Amikor támadnak, ki kell kerülni őket, amikor pedig megpihennek, a képükbe kell hajítani a TNT-s hordót.

Az első keményebb küzdelem a gyárban vár ránk. A sakktáblaszerűen elrendezett platformok közti szakadékokat csakis Tiny Kong helikopterező mozdulatával lehet áthidalni. Ellenfelünk, az "ajándékcsomag" jó darabig csak utánunk ugrál, de talán hamarabb megunja az üldözést, ha mindig a helyére ugrunk, azaz folyamatosan helyet cserélünk vele. (ő magasabban ugrik, tehát eltalálni nem fog minket.) Ha végre megállt, és előbújik a dobozból a bohóc, két kapcsoló jelenik meg a küzdőtéren. Nekünk csakis azt szabad használnunk, amelyik ugyanolyan színű mezőn van, mint a bohóc. Képpen kijátszva az ellenfelünket néhány menetben áramot kell adni a bohóc mezőjére – vigyázat, mert idővel a jómadár lézerezni kezd, meg még láthatatlanná is válik! (Ha leesünk az nem baj, de ha eltalál, az annál inkább!)

A Gloomy Galleon helyszínen amint az elvárható, vízben zajlik a végső összecsapás. Ezúttal Chunky a főszereplő: motorcsónakban ülve egy öt darabból álló lézerfegyvert kell elővarázsolnia, s azzal megsemmisítenie a tó közepén tomboló óriáshalat. A darabok előhozásához DK emblémákon kell átszáguldanunk, ami a rövid idő, no meg a rossz látási viszonyok miatt (teljes a sötétség) nem csekély figyelmet kíván. A leggyorsabb megoldás talán az, ha körbe-körbe száguldunk, s úgy csapunk le a feltűnő emblémákra. Ötször egymás után kell támadást intéznünk a hal ellen: közben az egyre vadabb lesz, míg az emblémák pedig egyre kisebbek...

A gombaerdő végén megint csak Dogadonnal kerülünk összeütközésbe. ő továbbra sem veszélyes ellenfél: csak annyi a különbség, hogy ezúttal durvább tűzfalakat fúj (ami elől szimplán elmenekülhetünk), s ezúttal Chunky az ellenfele, aki a TNT-s hordók után mindig egy Giga Gorilla hordót is kap, amivel úgymond egy súlycsoportba kerül a sárkánnyal... Nos, egyelőre több főnökkel én még nem találkoztam, úgyhogy a többiekről még nem tudok nyilatkozni. Sebaj: marad a következő számra is valami.

V.Z.

TOMB RAIDER 4 VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ

1., ANGKOR WAT

Kezdéskor egészen 1984-ig megyünk vissza az időben, amikor is Lara még fiatal kislányként tanulgatja a régészetet. Ezen az úgymond gyakorló pályán mindösszé annyi lesz a feladatod, hogy tanítód és mentorod utasításait követve kicsit belekóstolj az életbe (no meg a játék mozgásaiba). Ezen a pályán a titkos helyeket még arany koponyák szimbolizálják, amiből nyolcat összegyűjtvén, a pálya végi elágazásnál a nehezebb próbatételnek kell majd megfelelni.

Szóval indulj el és rögtön az első lépcsőn, amin lelépkedsz, fordulj balra. A kis kiugrón találod az első koponyát. Ezután kövesd az öreget – arra azonban ügyelj, hogy mindig mögötte menj! Ugyanis rögtön itt az első hely, ami könnyen megszívathat: rejtett tüskék a padlóból. A "mester" azonban máris intézkedik és kézi csavarójával semlegesíti a csapdát. Ezután jön az első ugrólecke. Simán át kéne ugrani a vízzel keresztezett szakadékon, azonban inkább ess bele. Hogy miért? Mert itt találod a második koponyát. Most már át tovább mehetsz. A következő kis szobában összefutsz az első ellenséggel: egy vaddisznóval. Annyira nem veszélyes a helyzet, csak arra gondolj, hogy nálad nincs semmi fegyver, s azért ez a kis malac sebezni így is tud. Legegyszerűbb, ha felugrasz a kis kiemelkedőre és megvárod, míg Von Croy kinyírja neked. Ez a taktika egyébként a pálya további részein is előszeretettel alkalmazandó! Szóval itt a következő próbatétel, az ugrás nekifutásból. Nem tudom, lehet, hogy én vagyok a béna, de elsőre annak rendje és módja szerint szépen lepottyanttam. Ami persze jól is jött, mert legalább megtaláltam a harmadik koponyát a jobb sarokban. És akkor itt be is lehet vetni egy kis trükköt. Még élt bennem a kép a Tomb Raider első részéből, és hátat fordítottam a lejtőnek. Csináltam egy hátra szaltót, majd ugrottam egyet előre. És mivel így sokkal méretesebbet tudtam ugrani, mint amit alapból a kapaszkodás megnyomásával máris ott teremtem, ahová szerencsétlen "öreg" a hagyományos átugrom móddszerrel próbálkozott. Na, de haladjunk tovább, hiszen itt a következő megmászni való: egy fal. A sarokban állj szemben a fallal és kapaszkodj meg. Majd így lógva, kezdj el oldalazni. Egy idő után már elég tágas lesz a hely ahhoz, hogy felmássz. A kanyarfolyosó után egy méretes kis medence tárul eléd, amibe máris ugorhatsz egy fejest. Lent az alján ott a negyedik arany koponya, de még mielőtt kiúsznál a szabad levegőre, van ott egy kis oldalfolyosó... Jutalmul, hogy beúsztál ide, kapsz egy kis és egy nagy elsősegély csomagot. Most keresd meg a felszínen azt a partszakaszt, ahol ki tudsz mászni. Itt rögtön balra lesz egy nagy kar – ezt kéne megnyomni úgy, hogy elé állsz. Ezzel a magát be nem vizesítő Von Croy is át tud jutni a túloldalra. Fussatok tovább, ahol is egy újabb mozdulat elsajátítására kerül sor: a függeszkedésre. Egy vékony kis csíkon, a nagy terem felett kell végigfüggeszkedni. A feladat nem nehéz csak látványos. Ezután újabb kapcsolókart kell megnyomni, előtte azonban fel kell mászni a falon lévő létrán. Utána máris szabad az út a szabadba. Meg a két kis mocsok disznóhoz. Próbálj meg eltűnni előlük, ugyanis a jobboldali sarokban ott az ötödik arany koponya. Ha még üldöznek a malacok fuss el jobbra, van egy kis beugró. Véletlenül pont ez a helyes útirány is, úgyhogy folytathatod a kalandozásaidat. Lefutva a lépcsőn egy olyan terembe jutsz, ahol nem érdemes futnod, ugyanis a padlón szétszórt törmelékek sebeznek. Plusz van itt egy rohadt nagy átverés, ugyanis a fazon balra fut, inspirálva téged, hogy kövesd, viszont az arany koponya meg a jobboldalon pihen a földön... Cseles. Majdnem bedőltem neki! Újra a szabadban, csak a továbbjutást meggátolja egy rohadt nagy kő. Ezért kell neked bemásznod abba a pici kis vájatba, aminek bal leágazásánál a hetedik koponya leledzik. Viszont az eredeti folyosó egy óriási terembe vezet, ahol jól láthatóan pórul járt valaki. A kezében meg egy jóképű kis hátitáska lóg... Na, több se kellett Larának, van egy új hátizsákja... Van még itt egy kapcsoló, amit a továbbjutás érdekében nem árt meghúzni, erre gördül el az az óriási kődarab. A következő jelenet ismét akcióban dús lesz, hiszen egy csapdákkal teli folyosón kell lefutni. Ehhez nyújt segítséget a sprintelés. Miután vége az ugrándozásnak egy térre érkezel, aminek az egyik sarkában találod a nyolcadik, s egyben utolsó koponyát. Most már odamehetsz a kijárathoz, ahol is Von Croy méltónak talál arra, hogy a bal oldali – nehezebb próbatételre vigyen magával.

Ami nem lesz egy nagy ördöngösség, csak könnyen rá lehet fázni. Arról szól a dolog, hogy Van egy kis vájat a bal oldalon, amibe felmászva egy emelettel feljebb tudsz jutni. Itt van egy óriási szakadék, viszont egy kötél is. Gondolom nem nehéz kitalálni, hogy egyik partról a másikra a kötél segítségével kell átjutni. Nehezítés annyi van, hogy ha elvéted az ugrást, és netalántán leesnél, a kemény betonon vesztes egy kis energiát (a könnyebb úton víz van alattad). Egy szó mint száz, ugorj át, húzd meg a kapcsolót, és menj le a földszintre, ahol máris töltődik a következő pálya.

2., RACE FOR THE IRIS

Ezen a pályán tulajdonképpen nagyon egyszerű dolgod lesz: egy versenyt rendez neked Von Croy, ahol is egy csapdákkal és akadályokkal teli pályán kell őt megelőznöd és a célhoz érned. Na, ez így szóban nagyon egyszerűen hangzott, de ha mind a 8 koponyát sikerült begyűjtened, akkor itt akkorát fogsz szívni...

... mint én. Elég az hozzá, hogy ne keserítsen el, ha már tízszer haltál meg ugyanott – próbáld meg bemérni az akadályok nehézségét. Utána, hogy miként lehetne őket megoldani. Aztán már csak fel kell térképezned a pályát – hogy melyik elágazás a kamu, és melyik a helyes út –, s a legrosszabb esetben is fél óra alatt túl vagy az egészen. Itt egyébként végleg kiborul a bili, mert a mester ahelyett, hogy egy ókori kőtáblán fejtené a hieroglifákat, rögtön holmi kapcsolók, meg szerkezetek után kutat. Esküszöm, mintha valami kincs lenne ott. Aztán annak rendje és módja szerint, a kapzsiság megbosszulja magát és tanítónk eltűnik a süllyesztőben, mi is csak épphogy ki tudunk menekülni az omladozó barlangból.

3., THE TOMB OF SETH

Ezen a pályán már napjainkban járunk, és végre van fegyverünk is. A helyszín Egyiptom, ahová Lara egy ismeretlen megbízó érdekében látogat, hogy megszerezze a Horus amulettet.

Kezdésnél rögtön nézz szét magad mellett, és a hátad mögött, mert két világító egységcsomag hever a földön. Pár lépéssel lejjebb pedig megtalálod a következő ütős fegyvert a Shotgunt. Lépkedj tovább a fáklyás fazon után és nemsokára egy nagy medipack-ba botlasz. Aztán meghozza az ismeretlen az első komolyabb ellenséget egy kutya formájában. Nem lesz nehéz megölni, csak olyan váratlanul ért ez a szívós, ugatós vadállat. Miután végeztél vele a kis kifutón végigszaladva ugorj át a szemközt lévő kiemelkedésre, ahonnan ismét felvehetsz egy nagy gyógyítást. Tovább a kis folyosón tudsz menni, de még van miért körülnézni!!! Rögtön jobbra lent a sötétben lapul egy kis gyógyítás, de ha hátra mész, és a kis kiugrón felkapaszkodva átugrasz a szemközti üregbe, akkor a ugyancsak egy gyógyítást találsz, de a hang arra enged következtetni: ez egy titkos hely is volt egyben.

Most már folytathatod az utadat – a kis ajtó után egy nagy teremben találod magad. Mielőtt bármit is tennél, azonnal fordulj jobbra és fuss le a kis folyosón. Egy újabb terembe jutottál, ahol a túlparttól egy óriási szakadék választ el. Sebaj! Ess le nyugodtan, ugyanis egy pici elsősegélycsomag és a járatban a titkos helyen kívül egy Shotgunba való töltény is rejtőzik. Mássz vissza és fuss fel az előbbi terembe. A baloldali falnál van egy kőtömb, ami az előtte lévő lapra léve tüntethetsz el. Egy-egy lyuk van a falon – nézz be mindegyikbe. Annál is inkább, mivel az egyikben egy nagy egészségügyi csomag leledzik. De a jobboldalon az ajtó mellett, mintha be lehetne mászni a sötétbe... És igen. Volt is ott egy jelzőfáklya. A továbbjutáshoz a kis jobbra nyíló folyosón kell lefutnod egy homokkal teli terembe, ahol most már át tudsz menni a termen, hogy felszedd az apró egészségügyi csomagot és a fél szemet. Ezzel együtt kinyílt a továbbjutást rejtő ajtó is. Az újabb terembe érve feltűnhet egy nagy kőtömb ott középen, egy szemet ábrázoló faldísz jobboldalt, azonban a fazon mégis egyenesen megy tovább. Szerintem menj utána te is, annál is inkább, mert megtalálhatod a hiányzó szemrészletet, s a meglévővel kombinálva máris beleillesztheted a falba. Ezzel kinyílt egy újabb ajtó, és még erre is kéne menni, azonban az a kőtömb még mindig ott árválkodik a szoba közepén. Mássz fel rá, majd az ott található kötélre és ugorj át a szemközti ajtóhoz. A hang szerint ez is titkos helynek számít, de csak a te ügyességeden múlik, miket tudsz itt felszedni. A kis árokból (ahol most is álldogálsz) jobbra ugorj ki. Fuss el a rövid szakasz végéig, majd ugorj egyet előre. Így a kis kiemelkedésre jutottál. Vedd fel a kis Medipackot, majd a tőled jobbra lévő sziklláról ugorj át a szemközti peremre. Itt már fellélegezhetsz, ugyanis nem bánthat az az átkozott forgó tüske, ami körbe-körbe kering a teremben. Vedd fel a fáklyákat középről, majd mielőtt továbbmennél egyenesen fordíts hátat, és így ess le. Hogy miért? Mert így nem zuhansz olyan nagyot és tovább gondolkozhatsz, azon, hogy miként is kéne továbbmenni. Fordulj meg, és pillants le egy kicsit. Nem messze tőled ott egy kis kiemelkedés. Na oda kéne átugrani. Bár ez egy kis energiavesztéssel jár, de várd ki a végét! Fordulj be a sarkon, de előtte élesítsd be valamelyik fegyvered, mert 3 kutya ólálkodik itt! A folyosó végén ess le nyugodtan, majd vedd fel a tőled jobbra lévő UZI-t. Igen, ezért kellett ennyit szenvedni. Itt a kis lyukon jutsz vissza egy terembe, ahonnan csak pár lépés az a szoba, ahol a felszedett szemet használnod kell. Rakd be a falba, és máris új dimenziók nyílnak meg előtted (előtte még lődd le a két mocskos kutyát).

Hű, a mindenit. Ez aztán nagy terem. Van is benne, vagy félszáz ajtó! El is tévedtem egy időre, míg rá nem jöttem, hogy a fáklyás ürgét kellett volna követnem. Hát, akkor szépen visszamásztam a kezdőponthoz és a baloldalon lelépcsőzve majdnem bementem az ajtón – ha be nem estem volna a lépcső mellé. És hoppá. Volt is itt egy tölténytár az Uziba, a szemközti falon átugorva pedig egy kis energiacsomagot találtam. És akkor végre visszatértem a kitaposott ösvényre és bevágtattam a baloldali ajtón. A teremben már ott álldogált a barátom, aki meggyújtotta a vizet, s misztikus módon kinyílt az ajtó. Az újonnan megnyílt folyosó egy idő után kétfelé ágazott, és mivel a fáklyás ürge a zárt ajtóhoz ment, úgy gondoltam elnézek a másik irányba. A zöldre festett falak nem tudtak megijeszteni, és a kis üregben is észrevettem a kis medipacket. Tovább menve nemsokára egy teremben találtam magam, ami tele volt vízzel. Mivel nem tudtam mit csinálni a mellékjáraton mentem tovább. Az utam végén ismét egy termet találtam, de innen már végképp nem volt kiút, úgyhogy meghúztam a kötelet a bejáratnál. Erre az alattam lévő teremben kinyílt az ajtó, és a fáklyás barátom be tudott menni felgyújtani a medencét. És most jön egy olyan ügyességi feladvány, ahol először elakadtam a játékban. Itt gondolkoztam el először azon, hogy miért is vagyok tesztelő, ha még egy ilyen ártatlan feladatot sem vagyok képes megoldani. Aztán Szűcs Gabi barátom megmentette a leírást és elárulta a megoldást. Köszönet érte. Szóval, menj vissza a kis folyosóra és csússz le a lejtőn. Fuss végig a járaton – így egy újabb kötélhez érkezel. Húzd meg, ezzel lenullázod a feladatot. Ha bármit elrontasz, mindig ide kell majd visszajönnöd. Vedd fel a töltényeket a földről, és irány előre a terembe. Amint rálépsz az első világító szimbólumra a padlón kigyullad egy fáklya a szemközti ajtó felett. Na, ebből van még további négy. Természetesen az a cél, hogy mind az 5 fáklya égjen, no de ezt hogyan lehet elérni? A padló kockakövekből van kirakva, s ezekből van 5, ami ki van jelölve azáltal, hogy fényesség jön belőlük. Ezekre kell ráugrálni egymás után. Ha lelépsz, vagy gyalogolsz a kövekről, kezdheted az egészet elölről. Ha sikerült, az utolsó lapnál kinyílik a kijáratot elzáró rács, és felveheted a homokórát. Menj ki a folyosón, így visszajutsz a fő terembe. Balra kezdj el futni, ahol hamarosan megjelenik a fáklyás alak is. Kövesd egészen addig, amíg be nem fordul balra. Ez lesz majd a helyes irány, de van itt még feltérképeznivaló! Ha itt egyenesen felmászol a falon (hát igen, van akinek még jó a szeme),

akkor találhatsz egy kart. Told előre, ezzel kinyílt az alattad lévő kis szoba ajtaja. De még nincs vége a titkos helyeknek. Állj meg, kb. 45 fokban balra a szoba közepe felé. És a kis kiemelkedésről ugorj előre. Elvileg a nagy Szfinx fején kell, hogy landolj. Ez nekem sem ment elsőre, nem kell elcsüggedni, inkább menteni kell... Szóval ott állsz a fején. Sétálj el a másik végébe és balra fordulva láthatod, hogy a falban van egy kis üreg. Oda kéne átugrani. Na, egy újabb titkos hely. Van itt egy elsősegélycsomag és egy Shotgun lőszer. Csússz le a sárga kövön és menj vissza a létra aljához. A kinyílt ajtón jobbra menj be és szedd fel a lőszert, meg az energiát. Oké, nincs több titok a pályán, már csak be kéne fejezni. Menj be jobbra az öreg fószer után jobbra, aki miután kinyitotta az ajtót, kicsit inába szállt a bátorsága és elszaladt. De te ne tedd ezt! Menj be a terembe, vedd fel a kő közepéről a patront, és mássz fel a szembe a szoborhoz. Helyezd el a kezei között a homokórát, minek utána megindul az ég, és végtelen számú homokszem kezd el szállingózni az égből. Fordíts hátat mindennek és menj vissza a Szfinxes terembe, ahol most már középről eltűnt a sok homok és kinyílt a Szfinx szája. Kapaszkodj meg a peremében és préseld be magad a kis vájatba. Miután már fel tudsz állni, azt javaslom ments egyet, mert a következő pálya kicsit trükkösen fog kezdődni. És akkor kezdj el lecsúszni a lejtőn...

4., BURIAL CHAMBERS

...majd úgy körülbelül fél távnál látni fogsz egy lyukat a plafonon. Na ide kellett volna felkapaszkodni... Állás betölt, egész kezd elölről... Amúgy ezt titkos helyként tartja számon a gép, valamint találhatsz egy nagy energiacsomagot. Most már nyugodtan csúszhatsz tovább a lejtőn, és elkezdődhet végre a negyedik pálya.

Egy kart látsz leérkezési pontod mellett. Rántsd meg, ezzel kinyílik az előtted lévő ajtó. Ahol ha nem vagy figyelmes, megint nyakad törheted, ugyanis itt egy újabb szemét csapda. Amint belépsz a terembe egy kis üregbe kerülsz, s a falon elkezd ketyegni valami óra. A földön találsz egy csillagot – ezt vedd fel, majd gyorsan ugorj ki a baloldali résen. Ha még időben voltál életben maradtál, ha nem meghaltál. Ugyanis az időzítő szerkezet egy csomó tüskét rakott ki a falra. De, legalább kijutottál. És nem is akárhová, mert itt egy újabb rejtett szoba. A földön egy Shotgun töltény hever, amikor ezt felveszed, automatikusan kinyílik az ajtó. Menj tovább az egzotikus folyosókon, azonban hamarosan ismét tüskés csapdákba ütközöl. Az a lényeg, hogy ezek időnként kinéznek a földből, természetesen ekkor kell őket békén hagyni. Amikor azonban visszahúzódnak a helyükre futás – de gyorsan. A sarkon túl lesz két váza. A bal oldalit szétlőve egy kisebb energiacsomaggal gazdagodsz, majd menj tovább, keresztül az újabb tüskés csapdán. Csússz le a lejtőn, majd helyezd be a csillagot a helyére a falon. Erre beindul az áldás, nézz csak szembe mi van ott... Hát igen, ezek a forgó kaszák nem biztos, hogy jó óment jelentenek. Az a lényeg, hogy átfuss a kis ösvényen és átugorj a szemközti ajtóba. Ezt nehezítik ugye a forgó pengék. Aki azonban nagyon frankó akar lenni és bizonyítani, azoknak rejtették oda a placc közepére a Shotgun töltényt, vagy magát a Shotgunt a baloldali kis különálló kockára. De a földön is van cucc: az egyik sarokban egy kis energiacsomag lapul. Oké, vegyük azt, hogy átjutottál. Menj tovább, mire kisvártatva egy terembe érsz. Középen fekszik egy pali, és szinte hív, hogy menj oda hozzá, de egyelőre messze kerüld el! Balra a sarokban van egy kis energia, de ez még nem minden. Menj be a terem végi ajtón, szaladj át a folyosón és az újabb terem bal végében lévő mélyedésbe ess le. Nini, egy rejtett járat. Nézz be, és a titkos helyen kívül találhatsz egy Shotgun lőszert, meg egy kis energiát. Most menj vissza a szoborhoz és a nyakából szedd ki az amulettet. Erre megindul egy irtózatos lávafolyam. Menj vissza az előbbi terembe, ahol most már eltolhatod a középen álldogáló szobrot. Először pár lépést előre, majd utána balra. Így pont egy nyomógomb tetején fog állni, ami egy rejtekajtót fog megnyitni az egyik múmia mögött. Jézus Mária, ezeket a rongyhuszárokat még megölni sem lehet! Vedd fel a kis energiacsomagot a szobor mellől, majd kezdj el a szemközti múmia felé haladni. Amint közelebb érsz hozzá, elkezd követni. Ne törődj vele semmit sem, egyszerűen ugord át. Ess le a kis járatba, ahol egy kisebbfajta barlangba jutottál.

Fuss a világosság felé, öld meg a rád rontó kutyákat, majd a baloldali lépcsőn kezdj el felfelé futni. De rögtön ess is le annak a jobboldalán, ugyanis van itt egy újabb titkos hely és egy nagy energia. Kapaszkodj vissza és folytasd a lépcsőzést balra. Fuss át a hídon, öld meg a lépcsők tetején sziesztázó kutyákat és szaladj tovább. Ess le az alattad lévő platformra, majd nézz jól körül. Egy terem fekszik alattad, ami megint tele van aljas tüskékkel. Balra tőled fenn van egy kis vájat, ott lesz a következő titkos hely, meg egy Shotgun töltény. Csússz vissza a padló szintre, majd szaladj át a tüskék alatt. Utána fordulj balra, kapaszkodj fel a kockákon, mássz fel a létrán, míg egy kis terembe nem jutsz. Nyomd át a kapcsolót, mire a bejárat alatt kinyílik a rács. Menj be oda, mássz fel a létrán és nyomd meg az újabb kart. Ezzel eltekerted a szobát. Na itt ijedtem meg másodszor, hogy el fogok akadni, ugyanis sosem szerettem, amikor egy játék bizonytalanságban tart. Menj vissza a terembe és ess be az első lyukon. Persze ha kapaszkodsz és úgy ereszkedsz alá, nem sérülsz. Ezt egyébként még elég sokszor tudod majd hasznosítani! Lent vedd fel a csillagot, fuss végig az egyetlen úton, majd kapaszkodj fel a létrán. Ugorj át a szemközti kockára, majd a tüskék mellett állva fordulj balra. Kissé lejjebb van egy beugró, oda kéne leugranod. Nem nehéz, csak könnyű elrontani. Miután leérkeztél ess le a lyukon, de gyorsan kapaszkodj is meg a falba ágyazott résekben. Mássz le, ahol egyelőre még élettelen múmiák hada köszönt. Húzd meg a kötelet, mire kinyílik az előtted lévő ajtó, de felkelnek ezek az átkozott szörnyek is. Fuss el a szemközti falhoz és mássz fel rajta. Ismét ott vagy a nagy teremben, de szerencsére már az előbbi kötélrángatással visszafordítottad eredeti nézetébe. Mássz fel a jobboldali kockára, aztán még egy szinttel feljebb és rakd a csillagot a helyére. Ezzel megjelent egy kötél a hátad mögött. Erről a helyről pont el is tudod érni. Lengj be rajta, majd célozd meg a szemközti területet. A kis állványról vedd fel szkarabeusz talizmánt, majd folytasd a barangolást az állvány mögött. Fuss le a lejtőkön, és időközben intézd el a kutyákat. Ess ki az ablakon, mire ismét a nagy barlangban találod magad. Fordulj balra és fuss fel a lépcsőn. Tartsd az irányt egyenesen, így a nagy sárga falhoz érkezel. Mássz fel a falon, lődd szét a két vázát és gyűjtsd be az energiát, valamint a Shotgun töltényt. Mássz fel a kis szobába és az állványzatról markold fel az arany szerpentint. Erre lezáródik a kijárat és életre kelnek a földön heverő zombik. De semmi pánik! Van ott a falon egy kis lyuk. Na, oda kell felmásznod. Az alagút végén azonban pihenés helyett újabb rémálom vár. Amint kiesel a homokra, máris megindul feléd a plafon. Oké, ebből még James Bond sem csinálna nagy ügyet, de a plafonból meg tüskék lógnak ki!!! Hát akkor futás. Indulj el a terem bal felső sarkába, ugyanis az az egyetlen hely, ahol biztonságban leszel. Miután befejeződött a borzalom, mássz ki a barlangba, fordulj be a sarkon és vedd fel a nagy csomagot ott a homályba. A lyukon kell majd kimenned, ami a padlón van, de vigyázz. Ha nem a kis kockára esel először olyan nagyot esel, hogy belehalsz. Szóval ess le a nagyterembe. Most menj a barlangvégi ajtóhoz és menj be rajta. Mássz át a kövön és menj be a homokkal teli szobába. A szemközti falon két nyílás is van. Az egyikbe rakd a szerpentint, a másikba a skarabeuszt. A hatás nem marad el. A terem elkezd megtöltődni homokkal, és az a halottnak hitt múmia is üldözőbe vesz téged. Nem kell bepánikolni, egyszerűen csak el kell futni előle. Miután betelt a terem mássz ki a kis kiemelkedésnél...

És igen. Valami megcsillant ott a távolban. Csak nem a kijárat? Oh, micsoda szerencse – újra a szabadban! Animáció következik, melyből kiderül, sikerült megszerezni az áhított amulettet, s most kicsit szemügyre veszi Lara, hogy miért is volt ez ennyire életbevágóan fontos. Bár ne tette volna, mert amint olvassa fel a szöveget egy rettenetes szörnyet szabadít el. Set – a szörnyeteg – ereje hatalmas, még a világot is képes pusztulásba taszítani. De ez most kisebb probléma annál, mint, hogy a fáklyás fazon megint itt van, csak most pisztollyal a kezében a fejünkhöz szegezi azt. Na, de ebből a helyzetből sikeresen kikeveredtünk, úgyhogy nézzük mit hoz a következő pálya?!

5., VALLEY OF THE KINGS

Na tessék. Alig hogy betöltődött a pálya, máris lövöldözéssel kezdődik. A szitu tehát adott, jó lenne minél kevesebb energiavesztéssel kicsinálni az összes gazficKót. Mindegyikük elejt valamit, vagy egy energiapakkot, vagy valami lőszert, de a lényeg az a slusszkulcs, amit az utolsó áldozatnál találsz. Ezt felvéve kezdheted üldözőbe venni a fáklyás fazont, úgy hogy beszállsz a kocsiba. Előtte azonban van itt még egy titkos szoba. A kezdési ponttól rögtön balra a sziklába vésve van egy mélyedés. Mássz fel ide, gyűjts meg egy fáklyát, hogy láss is valamit és vedd fel a két Shotgun töltényt, meg magát a fegyvert is. Aztán van még egy hely a jobboldalon. Mássz fel a kis üregbe, onnan ugorj a szemközti falra és máris ott találod magad a start pont felett. Ami mellesleg a 20. rejtett pont is a pályán. Vedd fel a 2 Shotgun, az 1 Uzi töltényt, valamint az energiacsomagot, majd mássz le. Most már nyugodtan odamehetsz a járgányhoz és a indulhat a móka. Jipiíí. Jaj, bocsánat, csak egy kicsit elragadtattam magam, de olyan jó vezetni... Kövesd a másik autót, miközben ügyelj arra, hogy gránátokkal dobál, illetve a hegytetőn fegyverrel lőnek vissza rád. Menj le a völgybe, majd lent mielőtt átugratnád a szakadékot állj meg és szállj ki. Óvatosan mássz le a falon és jobbra húzodszkodj fel az üregbe. Ezt úgy tudod megcsinálni, hogy először lógj le a falon és ne rajta állj! Csak ekkor tudsz bemászni ebbe a titkos üregbe. Ahol egyébként egy nagy egészségügyi csomagot és szuper gránát töltényeket találsz. Mássz vissza a kocsihoz, és most már nincs más dolgod, mint üldözni a fáklyás embert + kilapítani pár rosszakaródat.

6., KV5

Máris átvezetted magad a következő pályára. Mielőtt folytatnád az üldözést a fáklyás fazon után, szállj ki a kocsiból és vedd fel a 2 Shotgun töltényt, meg az energiacsomagot. Oké, irány az egyenes! Vigyázz, hogy az eléd hajított gránátokat mindig kikerüld, ezzel is csökkentve az energiaveszteséget. Menj egyenesen át a kis kapun, majd a balra található állványzatot bérgyilkosostul bontsd le, majd kapcsolj hátramenetbe és hajts át a szerencsétlenen (csak, hogy tényleg meghaljon). Mielőtt továbbmennél, szállj ki az autóból és az átjáró előtt fordulj jobbra. Van itt egy kis rés, ahová csak kúszva tudsz bejutni. Itt tudod felvenni az energiacsomagot, amellett, hogy egy újabb titkos helyet találtál. Vissza a kocsihoz – mehet tovább az üldözés. Na, de hová tűnt a másik autó? Hiszen a balra forduló után már csak egy nagy ráccsal elzárt ajtót látsz. Mielőtt kiszállnál az autóból, még rombold le a balra található állványt és gázold el a lepottyanó emberkét, így legalább biztonságban nézelődhetsz. Először is mássz fel a jobb oldali állványzat első szintjére és fuss el a kapu felőli részre. A legvégén egy Shotgun töltény lapult. Most fuss át a másik végébe az állványzatnak és fordulj be balra. Mássz át a kockán, öld meg az időközben megjelent palit, majd ugorj le a lyukon. Egy újabb titkos hely. Menj végig az újonnan felfedezett kis folyosón és vedd fel a két energiacsomagot. Most mássz fel az állványzat második szintjére, ahol is középen van egy kis beugró. Vedd fel az energiacsomagot és próbálj meg beállni pont középre. Van a két állvány között egy kötél, ami segítségével át kéne lendülni a másik oldalra. Miután már a másik oldalon vagy, indulj el a kapu irányába. Nem messze tőle a falon van egy kapcsoló. Rántsd meg, mire kinyílik a nagy ajtó. Mássz le, de még ne ülj be az autóba. Az ajtó mellett balra a falban van egy energiacsomag és az ajtón túl is várnak még érdekességek.

Mássz fel a kis beugróba a falakon és vedd fel az Uzi töltényeket, valamint a nagy energiacsomagot. Most szállj vissza az autóba és menj fel az emelkedőn. Közben vigyázz a leguruló tüske csilla-

gokra! Amint felértél az emelkedő tetejére azonnal állj meg és szállj ki. Fordulj meg és kapaszkodj fel a baloldalon található megmászható falra. Menj fel egészen a tetejéig, ahol csinálj egy hátra szaltót. Itt van egy újabb titkos hely, meg 4 gránát tölteny. Mássz le és folytasd a kocsikázást. Vigyázz bele ne ess a jobboldali szakadékba, mert az azonnali halált jelent. Fordulj be a nagy kanyarba, majd a két szakadék között állj meg és szállj ki. Mássz le a baloldali verembe, majd a már az előző pályán is használt technikával mássz be a kis repedésbe. Shotgun és Nyílpuska lövedékek a jutalmad, azon kívül, hogy megtaláltad a 25. rejtett szobát is. Mássz vissza és ülj be az autóba. Kocsikázz végig a sivatagban buckáról-buckára, öld meg a fazont az oszlop tetején, majd hajts be a kijáratot jelentő barlangba.

Ismét videó következik, melyből kiderül, hogy valamiért értékes lehet az az amulett, amit főhősnőnk hordoz magánál, mert hogy úgy mondjam megpróbálták lesöpörni a föld felszínéről. Aztán persze megint csak sikerült meglógni a gazfickók elől.

7., TEMPLE OF KARNAK

Kezdésnél sajnos tönkremegy ez a remek kis terepjáró, így gyalogszerrel kell folytatnod az utat. Szembe mássz fel a sziklákra, majd ess le a túloldalon. Az oszlop lábánál vedd fel az energiát, majd intézd el a két skorpiót. Fordulj balra és a három ajtó közül menj be a középsőn. Fordulj be a sarkon, majd ess le a lyukon. Itt lesz egy kis vájat, ahová négykézláb juthatsz be. És máris megtaláltad az újabb titkos helyet. Van itt minden, de előbb lődd szét a skorpiót. Utána folytasd a vázával, ami alól egy Shotgun töltényt szólíthatsz magadhoz. A rácsozott ajtón beérve újabb vázák tömkelege, meg néhány skorpió vár. Amit itt összegyűjthetsz a fertőzésen kívül, az egy fáklya, egy Uzi és egy Shotgun lőszer, valamint egy nagy energiacsomag. Mivel más érdekes itt nincs, mássz vissza a kis alagúton, majd fel a felszínre. Miután visszatérnél a nagy oszlophoz előtte át kell másznod egy sárga kőtömbön. De még mielőtt ezt megtennéd inkább kapaszkodj fel róla a kövek tetejére. Így egy afféle háztetőre értél. Gyűjtsd be az energiát, majd az Uzi és Shotgun töltényeket és menj vissza az oszlophoz. Fordulj balra, majd fuss át az első termen, de a másodikban már állj meg. Még mielőtt beugranál a medencébe a jobboldali falon fel tudsz mászni. Itt fent ugorj középre, nyúlj be a falakon lévő résbe, amivel kinyitod a mögötted lévő rácsozott ajtókat. Vedd még fel az Uzi és Shotgun utánpótlásokat, majd menj a baloldali ajtóhoz. Itt egy energiacsomagot és egy Shotgunt találsz. A jobboldali ajtó viszont érdekesebb cuccot rejt. Egy arany kancsócska volt az, minek után már beugorhatsz az alant elterülő medencébe.

Rögtön az alján van egy csomag fáklya, ezt vedd is fel. Majd ússz az egyetlen ismeretlen irányba. Nemsokára egy kis négyzet alakú lyuk lesz a plafonon. Itt a levegőn kívül mást is vehetsz, hiszen egy újabb titkos helyre lyukadtál ki, ahol az Uzi és Nyílpuska töltényeket találod. Kis pihegés után irány újra a víz. A fő útvonal szerint jobbra kéne menned, azonban van a baloldali falon egy repedés. Ússz be ide e következő titkos helyre, majd vedd fel az Uzi, Shotgun és Nyílpuska töltényeket, valamint a nagy energiacsomagot. Mivel valószínűleg kevés a levegőd a kis lyuk, ahol az előbb jártál nagy segítségedre lesz. Utána pedig irány vissza a nagy főtér, mivel más dolgod itt egyelőre nincs. Már csak egyetlen hely maradt, ahol eddig nem jártál, úgyhogy fordulj jobbra, mássz át a kockákon és menj a bal felső sarokba. Az egyik bucka tetején lesz egy csomag fáklya, neked azonban mos a kis résen le kell jutnod. Egy terembe kerültél, ám mielőtt még bármit is tennél menj a bal oldali falhoz és a kúszást alkalmazva mássz be az üregbe. Szintén egy rejtett helyet találtál 2 Uzi tárral és egy energiacsomaggal. Mássz vissza, majd a tőled távolabb levő szakadék fölött függeszkedj át a túloldalra. Szemben a falon lesz egy gomb, amit ha megnyomsz, kinyílik az ajtó a kis rácsos rész mögött. Irány vissza, de most lent menj. Így begyűjthetsz egy energiát. Menj be az újonnan megnyílt ajtón és nyúlj be a falba vésett négyzetbe. Erre leereszkedik a lépcső alján található edényke, mintegy szabad utat hagyva neked – úgyhogy nyomás utána. Lent szembe vedd fel az energiacsomagot, majd fordulj meg és a jobboldali szobor hátába rakd be a kancsódat. Menj is tovább a vízbe, ahol vedd fel a 2 Shotgun töltényt. Mivel továbbúszni úgysem tudsz (visszasodor az ár), menj vissza a két szoborhoz és mássz fel a jobboldali falon található repedésbe. Útközben vedd fel a fáklyákat, majd végül egy homokdombon kötsz ki. Fordulj meg, majd a szemben lévő falnál mássz fel, hogy visszajuthass a nagy oszlopos térre. Itt fordulj jobbra és szaladj be a terembe, majd az eddig zárva talált ajtó nyitva vár. Fordulj be tehát jobbra és csússz át a következő pályára.

8., THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Mássz ki a veremből, amibe kerültél, majd balra a folyosón hagyd el a termet. Szembe veled a kövek tetejéről vedd fel a Shotgun lőszert, majd menj be balra az árkádok alá. Öld meg a rád rontó skorpiókat, majd vedd fel az energiát, és a fáklyákat. Folytad tovább a kalandozást egyenesen, menj be az ajtó alatt, majd állj meg. Fordulj meg és mássz fel a keresztbe tett padlókra, ugorj át egyenesen a Shotgun töltényekért. Majd nézz a hátad mögé is, kettővel arrébb pár fáklya van. Mielőtt még leugranál, középen ugorj ki a szélre és a kis párkányon végigaraszolva szedegesd fel az Uzi töltényeket, valamint az energiacsomagot. Ugorj vissza középre és függeszkedj végig a plafonon. Szembe lesz még néhány tárgy. Uzi patronok, valamint gyógyszer. Oké, most már mindent begyűjtöttél, mehetsz tovább. Lent fordulj be a sarkon, majd nézd végig a kis jelenetet, hogy üldöződ továbbra sem kopnak le rólad. Előtted azonban egy mély szakadék tátong. Végy egy nagy levegőt, fuss neki és ugord át. Kapaszkodva érsz a túlpartra – húzd fel magad. Fuss be az ajtón és nézz ki oldalra, ott lesz ugyanis egy Uzi tölténytár. Pár lépést kell még tenned, hogy töltődjön a következő pálya. Ez igazán nem volt hosszú.

9., SACRED LAKE

Na, itt most mi lesz? Mássz fel az emelkedőre, majd fordulj be balra és ugorj át a szemközti platformra az energiáért. Mivel itt úgymond sérthetetlen vagy, nyugodtan lelövöldözheted a rád gerjedt krokodilt. Mert hogy ezen a pályán már azok is vannak. Meg denevérek, amik a jobb sarokban alszanak. Itt most az lenne a cél, hogy ne tévedj el. Először is ugorj bele a vízbe, majd jobbra fordulva kezdj el úszni. A saroknál fordulj balra, ússz végig az újabb sarokig, majd fordulj megint balra. Itt rövidesen ki tudsz mászni a jobb partnál. Lődd szét az esetlegesen rád akaszkodó krokodilusokat, majd kint a parton kezdj el visszafelé haladni. Nemsokára a falban lesz egy ajtó. Menj be, lődd szét a denevéreket, majd a fal végében ess le a kis lyukon. Itt fokozatosan kell figyelned, ugyanis a csúszós talaj miatt könnyen a vízbe pottyanhatsz, ami nem lenne akkora baj, csak kis kerülővel meg rengeteg plusz idővel tudsz visszajutni. Szóval kezdj el lecsúszni pontosan a fehér oszloppal szemben, majd amikor már közel vagy hozzá, ugorj át. Ha minden sikerült egy kis négyzeten állsz. Kapaszkodj fel az oszlopra és mássz fel kb. a háromnegyedéig, úgy hogy a melletted lévő oszlopnak háttal légy. Most csinálj egy hátra szaltót – így a másik oszlop tövében landolsz. Mássz fel itt is, a tetején ugyanígy egy hátra szaltót csinálj. Kapaszkodj fel a kis résbe, majd kússz végig benne, utána menj be az új terembe. Húzd meg a kart, aminek hatására valahol kinyílt egy rács. Mássz vissza a vájatba, ugorj rá a kötélre, majd balra a csúszós részre ugorva szépen ereszkedj le a vízbe. A sarokban van egy csomag fáklya, míg a balra lévő kis üregben egy kis energiacsomag. Ússz ki a felszínre, ahol észlelheted, hogy kinyílt egy rács. Ússz be az új terembe, majd mielőtt bármit is tennél szemben a víz felett van egy fal. Ússz oda és húzd meg a falról lelógó kart. Ezzel kinyitottál egy lyukat a fenéken, de még ne menj oda, hanem gyűjtögess a széleken. Ha kimászol a felszínen, különböző tárgyakat találhatsz. 2 Shotgun töltényt és egy energiacsomagot találsz. Most menj le az új üregbe és készülj fel életed talán legvadítóbb kalandjára (taktikus rébusz-fejtők most azonnal mentettek egyet...). A folyosó elején ugyanis van egy ajtó. Ezt kinyitva indul egy nagyon gyors verseny az idő ellen. Vékonyka folyosókon kell úszkálnod, repedések között préselned magad, míg egy terembe jutsz, aminek nincs kijárata. Csak egy rohadt tükör van szembe a falon. Hmmm. De mi az a lyuk ott a plafonon? Aha. Ússz oda ahol a tükörben a lyuk látszik és máris mély levegőt vehetsz. Mássz ki a kis folyosóra és az állványzatról felveheted, amiért jöttél: a második arany kancsót. Még van itt két Uzi töltény, de amúgy mehetsz vissza a vízbe. Itt balra még lesz egy kis aula, ahol is egy nagy energia pakk vár. Most ússz vissza a nagyterembe és a másik víz alatt lévő lyukon távozhatsz a pályáról.

10., TEMPLE OF KARNAK

A sodrás egy idő után megállt, úgyhogy ússz ki a lyukon a partra. Mássz fel a falon, majd ess ki a lyukon. Nini, egy ismerős pálya. Fordulj be az ajtón balra, majd a szobor hátába rakd be a második üveget. Erre megindul a "csodafolyam", vagyis tudsz járni a vízen! Gyorsan használd is ki az alkalmat és menj ki a nyílt vízre. Eddig a sodrás miatt nem tudtál átjutni a túlpartra, azonban ez most megváltozott! A szobor háta mögött van egy Uzi töltény – ezt vedd fel, mielőtt továbbmész. Utána ismét mássz fel, majd ess le a nagy medencébe. Öld meg a szélről a krokodilokat, majd utána merészkedj be a víz alatti barlangba. Bent egy kapcsoló van, ami a kinti rácsot engedi le. Ússz vissza középre, vedd fel a Shotgun töltényeket, valamint a talapzatról a kulcsot és a szobrot. Menj vissza a "vízen járós" részhez, egészen a pálya elejéig. A két szobornál, akik a vizet öntötték a tálba fordulj jobbra és a kis repedésbe mászva mássz ki erről a részről. Kint vagy a szabadban. Előtted van egy kő, ezt kell megmásznod, hogy kijuss egy térre, ahonnan megint másszál át szembe, így kijutsz az oszlopos főtérre. Itt jobbra fordulva fuss be az ajtón és szintén fordulj jobbra, hogy átcsúszhass a következő pályára.

11., THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Ahol, ha előbb még nem tűnt volna fel: még több bérgyilkos leselkedik rád. Irtsd őket ahol tudod, csak vigyázz, hogy minél kevesebbet sérülj. A trükk az, hogy közel kerülj hozzájuk, mert messziről a pengéjük kivédi a lövéseket. Szóval ismerős a helyszín, és már mindent összeszedegettél pár pályával ezelőtt, irány a nagy szakadék. Ugord át, majd ne jobbra fordulj, hanem menj egyenesen a falhoz. Kicsit jobbra a sarokban van egy járat, oda kéne beugranod. Ez a hely eddig is itt volt, csak mivel a továbbjutást egy bezárt ajtó gátolta, nem sok értelme lett volna idejönni. Most azonban már megvan a kulcs, úgyhogy nyiss be az ajtón. De vigyázz, mert rögtön két alak ront rád. Csatold fel valamelyik erősebb fegyvered és pusztítsd el őket. Az egyik elejt egy Uzit is, majd miután felvetted kapaszkodj fel egy magasabb kockára, ahonnan elered a plafont. Igen, ugyanis függeszkedned kell. Mássz be középre, majd ess le. Fuss ki a hely széléig, majd átlósan balra ugorj ki a kiemelkedőre. Innen nekifutásból kapaszkodva ugorj át a szemközti platformra, majd a plafonba kapaszkodva függeszkedj át a másik terembe. Itt jobbra fordulva evickélj el a kapcsolóig, amit ránts is meg, majd fordulj vissza az előző terembe. Itt balra nézvén láthatod, hogy az eddig elzárt utat a kapcsoló kinyitotta. Vedd fel a sarokból az Uzi töltényeket, majd mássz egy emelettel feljebb. Ha időközben utolértek volna szedd szét az üldöződet pár Shotgun tölteny reményében. Fent ugorj ki balra, illetve jobbra a nagy négyzet alakú térre. Állj meg a nagy barna kővel szemben és lőj bele, mire az leesik, így egy lyukat üt a földön. Ereszkedj le, ahol mielőtt még bemennél a lyukba vedd fel a Shtogun töltényeket, valamint a fáklyákat a másik teremből. Most már lemehetsz. Innen két kijárat nyílik, vagyis csak egy, mert az egyik repedésben csak Uzi töltények voltak. Mássz be az alagútba, majd az elágazásnál ne balra menj, hanem egyenesen. Mássz fel a létrán, majd ismét egy logikai feladvány

előtt találod magad. Annyi a lényeg, hogy ezekkel a karokkal az alattad lévő rudakat forgatod. Úgy kell a rudakat beforgatnod, hogy a földbe vésett ábrákba pont beleilleszthetők legyenek. Éppen ezért az elsőt forgasd 90 fokban Dél felé, a másodikat 180 fokban Kelet felé, míg az utolsót megint csak 90 fokban Észak felé. Ha ez megvan mássz vissza az alagútba, ahol az elágazásnál fordulj be és húzd meg a láncot. Egy rövid kis animáció keretében láthatod, amint a nagy burát kisütik az oszlopok, így felvehetővé válik a napkő. A terem nyugati felében lesz egy mélyedés, ide leugorva juthatsz át a következő pályára. Huh. Ez de szemét rész volt.

12., SACRED LAKE

Fuss ki az alagútból, mire egy medencéhez jutottál. Öld meg a skorpiókat, hogy ne sok vizet zavarjanak, majd mártózz meg a vízben te is. Annál is inkább, mivel felveheted a Shotgun lőszereket, és az energiacsomagot a kis repedésből. Mássz ki a kis szigetre, majd kombináld össze a napkövet a napemberrel és helyezd be a két oszlop között lévő tartóba. Úgy látszik vannak még szobrok, amik csodákra képesek, hiszen kinyílt a körülötted lévő összes zárt ajtó. Kezdjük mondjuk a déli oldal felderítésével. Mielőtt belecsobbannál a medencébe, kapd el a kötelet és egy hátra szaltóval vedd fel a fáklyákat. Ereszkedj le a kötél aljáig, majd célozd meg a medence fenekét. Szedegesd fel a 2 Shotgun és 1 Uzi töltényeket, valamint az energiacsomagot, majd nyisd ki a víz alatti ajtót. Kis úszkálás után a jubileumi 30. titkos helyre érkeztél. Vedd fel a nyilakat, a Shotgun lőszereket, és az energiacsomagot, majd ússz vissza az oszlophoz. Mássz fel egészen a tetejéig, majd átlósan háttal állj meg a kijárat felé. Ugorj le róla, így pont a járat szélére érkezel. Fordulj meg és menj be a térre.

Most az északi ajtó lesz a következő célpont. A kis repedésbe beküszva vedd fel az energiacsomagot, majd távozz a nyugati ajtón. A terem nyugati részében van egy repedés, ide bemászva Uzi és Shotgun töltényekkel, valamint energiacsomaggal leszel gazdagabb. Mássz fel a kőre jobboldalt, ahol egyet ugorva megkapaszkodhatsz a plafonban. Függeszkedj végig az északi falig, ahol engedd el a kapaszkodás gombját, majd gyorsan nyomd meg újra, hogy megkapaszkodhass az alattad lévő repedésben. Kússz be ide, majd a kis mászás után fordulj balra. A kis folyosóban Uzi töltények várnak rád, de szembe folytasd az utadat. Itt mássz fel egy emelettel feljebb és egészen a folyosó közepéig menj ki, ahol fordulj a szakadék felé. Nekifutásból ugorj, hogy elérd a szemközti platform szélét. Kapaszkodj fel, majd ess le a vékonyka lapokra. Rögtön balra tőled lesz egy szakadék, amivel szemben egy párkány van. Na oda kéne átugorni, persze kapaszkodással. Mássz át a másik terembe, öld meg a denevéreket, majd ess le az alant elterülő terembe. Fuss be a melletted lévő szobába és gyűjtsd be az oszlopokról az Uzi töltényeket és a fáklyákat. Fuss ki a szabadba, és a két nagy szobor között menj be az ajtón.

Videó bejátszás következik, ahol Lara az amulett felhasználásával belép egy szentélybe, csak hát Von Croy közbelépésének köszönhetően ott is marad. A cél, tehát most a kijutás lesz.

13., TOMB OF SEMERKHET

Lődd szét a vázákat, és vedd ki belőlük az ajándék energiát. Csússz le a lejtőn, majd kapj szívrohamot, ugyanis megjöttek az átkozott skarabeuszok. Mivel még a pisztolygolyó sem fog rajtuk, egyetlen megoldásként kapaszkodj meg a plafonon futó csíkban és mássz végig a szobán. Ereszkedj le az emelkedőn, majd a rudat elkapva, szintén lefelé indulj el. Az első emeleten ugorj egy hátra szaltót és menj az égő fáklyához. Gyújtsd meg, majd menj egy emelettel lejjebb, azaz a legalsó szintre. Már megint azok az átkozott skarabeuszok! Na, pont ezért kellett a fáklya, ugyanis úgy félnek tőled, mint a tűztől. Vagy a tűztől félnek? Mindegy. A lényeg, hogy a falakban lévő 3 lyukba mind benyúlj. Az egyikben még egy energiacsomag is volt. Most mássz fel a középső szintre a kötélen, és láthatod, hogy a két váza között kinyílt az ajtó. Lődd ki a vázákat mielőtt bemennél, hiszen lapul itt még energia is. Bent a teremben úgy néz ki zsákutcába érkeztél, de ez csak a látszat! A déli ajtót szimplán be kell lökni – s máris tovább lehet jutni!

Menj végig a folyosón, majd ess le a terembe. Átlósan szembe ugorva egy létrával szemben találod magad. Mássz fel, majd ugorj ki jobbra, ahol felszedheted a Shotgun töltényeket és az energiacsomagot. Mássz vissza, majd 180 fokkal szemben fordulva menj be a kapun, ami felett a fej vigyorog. Mássz fel a létrán, fordulj be a folyosón, majd ess le a terembe. Öld meg a két rád rontó sakált, majd menj oda szembe a tűzokádó ajtókhoz. Az a lényeg, hogy mindhárom lyukba benyúlj, csak égesd meg magad. Legegyszerűbb, ha jobbról balra mész. Ha végeztél kapsz egy energiacsomagot, de jobbra tőled kinyílt egy új járat. Ahol a változatosság kedvéért megint csak a tűzzel kell játszani. Evickélj át a medencén, majd ess le a térre, úgy, hogy pont középen legyél – vagyis ne tudjanak érinteni a tüzek. Ezután szabadon választhatsz, hogy milyen sorrendben nyomogatod meg a lyukakat. Ha mind a hat megvolt, egy animációt láthatsz, hogy valami rács emelkedett ki a földből. Folytasd tovább az utadat, és mielőtt lezúgnál a szakadékba kapaszkodj meg a plafonban és ereszkedj végig a másik oldalig. Kint vagy újra a nagy teremben, és keresd meg a rácsot, amit most engedtél fel. Mássz fel rá és a végéből átlósan jobbra ugorj át a szemközti platformra. Bent lesz egy mélyedés, ahol a lyukba benyúlva semlegesítheted a lent lévő lángokat, de ha egy kis titokra vágysz ne menj még le. A járat szélén lelógva egy létrára tudsz felkapaszkodni, amin végigoldalazva egy kisebb szobába érsz, ahol a titkos helyen kívül egy Shotgun lőszert és egy energiacsomagot is találsz. Menj vissza a földszintre és a tüzet fújó fallal szemben menj le a lejtőn. Vedd fel a követ, amivel kinyitottál egy eddig zárt ajtót, majd menj vissza a nagy terembe, ahol az a furcsa táblás játék volt. Szemben veled van egy fal, amin van egy létra. Ezen kell felmásznod, majd a tetején egy hátraszaltót végrehajtanod. És most döntéshelyzet elé kényszerülsz. Mit akarsz tenni? Nyerni vagy veszteni a játékon? Meg akarod szerezni az összes Secretet a pályán, vagy megelégedsz azzal, amid van?

Nyertes: Ha nem kellenek a titkos dolgok, akkor nyerj a játékon. A szabályzat benne van a kőtáblán, de kb. annyi az egész, hogy egyszer megpörgeted a táblát, aztán ráállsz arra a színre, amit mozgatni szeretnél, majd megvárod míg a gép lép, és ekkor kezdődik a folyamat elölről. A cél, hogy előbb juttasd be a bábúidat a célba, mint a gép. Ekkor a kőtáblán megjelennek oszlopok, amiken végig kéne ugrálnod. Menj fel a lépcsőn, majd menj végig az oszlopok tetején, egyik ajtóból a másikba. Fuss le a lépcsőn, öld meg a kutyákat, tologasd el az új táblás játék bábúit, majd menj tovább. A sarokban ki tudsz mászni, aztán már csak le kell futnod a lépcsőn és kiérsz a pályáról.

Vesztes: Veszítsd el a játékot, majd mássz le a létrán, vissza a főtérre. Az egész teremben kinyílt 4 csapóajtó, de neked ebből most a tőled rögtön balra eső kell. Kezdj el lecsúszni a lejtőkön, majd a harmadik végében ugorj előre, hogy elkapd a szemben lévő perem szélét. Beljebb menve egy hang jelzi, hogy megtaláltad a következő titkos helyet. Ereszkedj le a rúdon, majd lent vedd fel az Uzi és Shotgun töltényeket, valamint az energiacsomagot. Mássz vissza a lejtőkhöz, és kezdj el csúszni újra. A lejtő végén mindenképpen ügyelj arra, hogy az oszlopot elkapd, különben csúfos vége lesz ennek a pályának. Kezdj el lefelé ereszkedni, majd kb. fél távnál ugorj ki a kis beugrókba az Uzi töltényért, meg az energiáért. Vissza a bothoz, majd le egészen, ameddig tudsz. Átlósan szemben van egy ajtó, oda kell átugranod. Fuss fel a lépcsőn, majd bent menj be a kis lyukba és húzd ki a bábút. Egészen addig kell vonszolnod, amíg bírod, aztán húzd meg a kart, így a két kalapács összecsapja, és végre felveheted egy fél kődarabot. Az időközben rád rontó sakálokat természetesen likvidáld. Szemben veled, a nagy messzeségben van egy kis beugró a nagy vasajtó felett. Innen úgy néz ki, csak egy piros fal van ott. De közelebbről már egészen másképp fest... Lökd be a baloldali részét, így ismét egy titkos helyre jutottál be. Vedd fel a nyilakat, valamint az energiacsomagot, majd ereszkedj vissza a földszintre. Itt mássz fel a létrán, egészen az oszlopig, amin szintén menj egy kicsit feljebb. Vedd fel az energiát, meg a Shotgun töltényeket, majd menj vissza a létra tetejéig. Itt ne a földszintre menj vissza, hanem egy picivel feljebb, hiszen alattad van egyfajta párkány. Itt végigfutva a falon egy repedésre lehetsz figyelmes. Kússz be, ahol már ismerős feladat vár. El kell húznod, majd tolnod a bábút, hogy a kalapácsokkal összetöretve megszerezd a kőtábla másik részét. Mielőtt távoznál, lent kinyílt egy ajtó, ahol a sakálokon kívül némi vázalöldözés után energiát találhatsz. Most menj vissza a főterembe és összeillesztve a két kődarabot, megkapod azt a táblát, amit az egyik ajtó mellett lévő lyukba illesztve kinyithatod azt.

Itt egy kis rohanásban lesz részed. Fordulj jobbra és egy nagy ugrással kapaszkodj meg a szakadék végében lévő kapcsolóban. Ez likvidálta a fejed felett lévő tüzet, de nem örökké ám... Szóval sietned kell. Fordulj meg gyorsan, szaladj el a folyosó végéig, majd kapaszkodj fel az egyik póznán. Fent kezd el húzni a bábút, majd fordulj meg és után már told, mert úgy gyorsabb. Egészen a küszöbig kell küszködnöd vele, ahol már vár a két kalapács. Vagyis a bábút, amiből kiesik a második kőtábla. Menj vissza a terembe az alsó kis vájaton, majd a létrán keresztül és helyezd be a zárt ajtó melletti lyukba. Fuss fel a lépcsőn, majd mielőtt ráugranál a kötelekre inkább ess le a placcra. Jobbra tőled van egy kiemelkedés, ide mássz fel, majd menj be a megnyíló terembe. A kart megnyomva kiereszted a "kék szellemet" a palackból, ami ezután elkezdi üldözni a repkedő tüzet, s ezután nem téged fog égetni. Menj vissza kötelekhez, majd szépen sorban lengj végig mind a hármon. Előrefelé ugorj le róluk, hogy megtaláld a 35. titkos helyszínt, meg az Uzi , és Revolver töltényeket valamint néhány Gránátot. Vissza az utolsó kötélhez, amiről most jobbra ugorj le. Fuss végig a rövid folyosón, öld meg a rád rontó denevéreket, majd ugorj át a szemközti póznához. Mássz fel kb. a feléig, fordulj meg 90 fokban, majd csinálj egy hátraszaltót. Ha balra nézel, láthatod, hogy a falon van egy kapcsoló. Ugorj rá, majd miután átrántottad a másik állásba, ess le nyugodtan, hiszen alattad biztonságos hely van. Innen ugorj vissza a póznához, majd mássz fel rajta megint. Csinálj egy hátraszaltót, de utána jobbra ugorj ki a kis platformra. Nyúlj be a lyukba, ahonnan vedd fel a fáklyát. Ezt dobd le a földre, majd menj utána te is, csak inkább a póznát használd e célra. Lent vedd fel, majd ahol a kötelek voltak, a láng segítségével gyújtsd meg. Menj vissza a pózna alá, és nézz jól körül a falon. Látsz két meggyújtatlan fáklyát a falon, ezeket kell meggyújtanod. Ennek hatására a földön kinyílt egy rejtekajtó, ide kéne bekukkantanod. Ez immáron a 36. titkos hely, mindenféle földi jóval. Lőszer hegyek, meg energiacsomag, meg mocskos bogarak megint. Kerüld ki a csapdát, majd miután felszedtél mindent, mássz vissza a póznához. Fent ugorj le a róla, és körbe menve a kis párkányon menj be a szemközti folyosóba. Öld meg a rád törő denevéreket, majd kapaszkodj fel a kis résen. Mivel eléggé sötét van, gyújts meg egy fáklyát, és ha hátrafordulsz láthatsz egy kart a falon. Húzd meg, mire a hátad mögött kiemelkedik egy ketrec. Ezt megmászva még egy szobával feljebb tudsz mászni, ami szintén egy titkos hely, ismét csak lőszerrel és energiával. Ess vissza a ketrec tetejére, és folytasd az utadat az ismeretlenbe. Nem is olyan sokára elérkezel egy nagy terembe, ami egyben a pálya végét is jelenti. Hozzá kell tennem: Hála Istennek...

Ismét egy animációt látsz, melyből kiderül, hogy a nemrégiben feltámasztott Set, hamarosan elkezdi áldásos tevékenységét kifejteni, ami kb. egyenlő lesz a világvégével. Nem is csoda ha Lara kicsit elkerekedő szemekkel és nagy gombóccal a torkában olvassa a feliratot a falon, mire is képes ez az állat. Na, itt hagyjuk abba ebben a hónapban, februárban megint lesz egy rakás pálya – addig is jó barangolást.

Bagó Péter

PLAYSTATION KÓDOK

40 WINKS

Minden álomkulcs:
Pauzáld le a játékot a házban, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Kör, L1, L2, L1, L2 kombinációt.

Minden szárny:
Pauzáld le a játékot a házban, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Jobbra kombinációt.

Teljes fogaskerék:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Le, R2, L1, Fel, R2 kombinációt.

Teljes élet:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be az L1, Fel, Jobbra, L2, Fel kombinációt.

Teljes hold:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Fel, L2, Balra, R2, Jobbra kombinációt.

Teljes Zzz:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Jobbra, L1, Fel, R1, L1 kombinációt.

FIGHTING FORCE 2

Csaló mód:
A "Press Start" képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + Háromszög + X + Balra kombinációt, majd miután a főmenübe kerültél válaszd a Start Game opciót. Máris eléd tárult a pályaválasztás lehetősége, plusz ha a kiválasztott helyszínen sérthetetlen leszel és örök lőszered is lesz.

MEDAL OF HONOR

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beütnöd:

Csaló kódok:
BADCOPSHOW – Végtelen töltény
ICOSIDODEC – Négyszer gyorsabban tüzelsz
GOBLUE – Visszaható lövések
MOSTMEDALS - Séthetetlenség
TRACERON – Drótvázas mód
SPRECHEN – Angolul beszélnek a katonák
CAPTAINDYE – Mindig annyi energiával lépsz a következő pályára, amennyivel az aktuálisat befejezted
COOLCHICK – A programozó gyerekkorában
AJRULES – A technikai programozó gyerekkorában
DWIMOHTEAM – Titkos Csapat Fénykép
DWIGALLERY – Titkos Csapat Fénykép 2

Multiplayer kódok:
PAYBACK - William Shakespeare is választható Multiplayer módban
FINESTHOUR - Winston Churchill is választható Multiplayer módban
SSPIELBERG - Egy Velociraptor is választható Multiplayer módban
DENNISMODE – Speciális felszedhető tárgyak
WOOFWOOF – Bismark a kutya is választható Multiplayer módban
BIGFATMAN - Colonel Muller is választható Multiplayer módban
GUNTHER – Gunther is választható Multiplayer módban
BEACHBALL - Noah is választható Multiplayer módban
HERRZOMBIE - Otto is választható Multiplayer módban
ROCKETMAN – Werner von Braun is választható Multiplayer módban
HOODUP – Wolfgang is választható Multiplayer módban

Videó kódok:
INVASION - 1 pálya háttér
BIGGRETA - 2 pálya háttér
DASBOOT – 3 pálya háttér
STUKA – 4 pálya háttér
KOMET – 5 pálya háttér
TWOSIXTWO - 6-7 pálya háttér
VICTORYDAY - 8 pálya háttér

RETTUNG – 1 pálya teljesítve
ZERSTOREN – 2 pálya teljesítve
BOOTSINKT – 3 pálya teljesítve
SENFGAS – 4 pálya teljesítve
SCHWERES – 5 pálya teljesítve
SICHERUNG – 6 pálya teljesítve
EINSICKERN – 7 pálya teljesítve
GESAMTHEIT – 8 pálya teljesítve

Ismeretlen hatásúak:
JIMMY
ROBBIE
MANON
ULF
HELMUT
HEINRICH
SMPSMDMILK

THIS IS FOOTBALL

Az alábbi kódokat a főmenüben kell beadnod:
Apró játékosok – Négyzet, R2, Jobbra, L2, L1
Apró fejek – R2, Le, L2, L1, Kör
Nagy fejek – Háromszög, Háromszög, L2, L1, L1
Labda fejek – Balra, L1, L1, L1, R2
Topless – Le, R2, R2, R2, Háromszög
Más ruhák – Kör, L2, Balra, R2, Háromszög
70-es évek – L1, R2, L2, Kör, R1
Fekete-Fehér mód – Fel, R1, L2, R1, R2

NINTENDO 64 KÓDOK

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Shotgun végtelen tölténnyel:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, L, R kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Fagyasztó fegyver végtelen tölténynyel:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Le, Fel, A, L, R, Z kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 1 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be az A, L, R, Balra, B, Le, Fel kombinációt, hogy az első csoport összes Multiplayer karakterét elérd. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 2 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a B, A, A, R, L kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 3 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be az L, L, Fel, Le, R, B, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 4 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a B, B, B, R, Balra, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 5 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Jobbra, B, Balra, L, A, Z kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 6 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Fel, Le, B, A, A, Balra kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Belső nézet:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be az Le, Fel, L, B, Z, Balra, C-Fel, C-Jobbra, C-Balra, Z kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Egylövéses győzelem:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn add be a Le, Le, A, Z, Z, Balra, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Extrém mód:
Nyerd meg a játékot úgy, hogy megmented az összes bébit, és megölöd az összes ellenfelet, hogy elérj egy még nehezebb játékmódot.

Nagy fej mód:
Mentsd meg az összes bébit a Liberty Or Death pályán.

Nagy fegyver mód:
Öld meg az összes ellenfelet a Nuclear Winter pályán.

Flat shade map:
Találd meg az összes Secretet a Wetworld pályán.

Jég bőr:
Mentsd meg az összes bébit a Fallout pályán.

Időjárás:
Találd meg az összes Secretet az Under Siege pályán.

Gyors zombik:
Mentsd meg az összes bébit a Dry Town pályán.

Maximum Blaster töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Jailbreak pályán.

Maximum Shotgun töltények:
Mentsd meg az összes bébit az Up Ship Creek pályán.

Maximum Rifle töltények:
Mentsd meg az összes bébit az Ft. Roswell pályán.

Maximum Revolver töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Probing The Depths pályán.

Maximum Sawn-off Shotgun töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Whitechapel Killings pályán.

Maximum SMG töltények:
Találd meg az összes Secretet a Dawn Of The Duke pályán.

Maximum Gatling Gun töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Hydrogen Bomb pályán.

Maximum Volt C. töltények:
Találd meg az összes Secretet a The Rack pályán.

Maximum Sniper töltények:
Mentsd meg az összes bébit a Going Down bonusz pályán.

Maximum Freezer töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a The Brothers Nukem pályán.

Maximum Gamma töltények:
Mentsd meg az összes bébit az Alien Mothership pályán.

Wetworld bonusz pálya:
A Nuclear Winter pályán, amikor eléred a vasutat, adj neki energiát, majd ugorj a tetejére. Innen a vízbe ugorva ússz el a lebegő platformig, ahová kimászva a Wetworld pályára jutsz.

Going Down bonusz pálya:
Gyűjtsd össze az összes időgép részletet, még a The Rack pálya előtt. Ekkor egy a kijárat mellett egy másik portál is megjelenik, ami már a Going Down pályára visz.

LEGO RACERS

Rakétaautó:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg az FLYSKYHGH nevet a jogosítvány képernyőn.

Fordított Rocket Racer Run pálya:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg az LNFRRRM nevet a jogosítvány képernyőn.

Turbó mód:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a FSTFRWRD nevet a jogosítvány képernyőn.

Maintain Speed Off pálya:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a NSLWJ nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy maximumon lesz:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a MXPMX nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy akasztó lesz:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a RPCRNLY nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy gyorsírás lesz:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a PGLLGRN nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy olaj lesz:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a PGLLYLL nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy bomba lesz:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a PGLLRD nevet a jogosítvány képernyőn.

Nincsenek vezetők:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a NDRVR nevet a jogosítvány képernyőn.

Nincsenek kerekek:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a NWHLS nevet a jogosítvány képernyőn.

No chassis:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a NCHSSS nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden csalás kikapcsolása:
Csinálj egy új sofőrt építő módban, majd add meg a NMRCHTS nevet a jogosítvány képernyőn.

XENA: WARRIOR PRINCESS TALISMAN OF FATE

Despair választása:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást.

Nyuszi Despair választása:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, C-Balra, C-Fel, C-Jobbra, C-Le kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást. Válaszd Despairt, hogy nyuszi kosztümben jelenjen meg.

Titán mód:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, C-Fel, C-Le, C-Fel, C-Le kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást.

Harc Gariellel:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Balra kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást.

Nincs sérülés:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Erős ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Kevesebb sérülés:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Erős ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, Z kombinációt.

Együtéses győzelem:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Erős ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, R kombinációt.

Láthatatlan harcosok:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős rúgás, Erős rúgás, Erős rúgás, Kis rúgás, Z kombinációt.

Láthatatlan harcosok és ellenfelek:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős rúgás, Erős rúgás, Erős rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Polygon harcosok:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, A kombinációt.

Apró harcosok:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Erős ütés, Erős rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Nagy fej mód:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Z kombinációt.

Nagy láb mód:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, R kombinációt.

Havas mód:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Z kombinációt.

Fura pályák:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, Kis ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Piros orr:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, A kombinációt.

Zöld orr:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, R kombinációt.

Lila orr:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, Z kombinációt.



AKKlaim STUDIOS
576 KONZOL


PR 023
INFOGRAMES

THE SMURFS

ÁJÁJJÉ, BŰVÖS CSÁKÓ...

És elérkezett a nap! Martin a hosszú hónapok kemény munkáját figyelembe véve végre egy igazi játékot osztott az én tesztelő kezeimre: a Hupikék Törpikéket! Remek! Nem is bírtam magammal és már másfél hétre



rá bele is helyeztem a konzolba a játékot, felkészülve a várható színvonal és a feledhetetlen mesefigurák tökéletes összhangjára. Nem is csalódtam! Az agyvérzés kerülgetett, amikor megláttam a játékot, bár tény, hogy rossz irányba indultam rögtön az elején. Kiválasztottam Törpicúrt, így biztosítva magamnak a "bemelegítő" mód által nyújtott örömöket, ám amikor az első pályán megvetettem a lábam, nyilvánvalóvá vált számomra: évtizedet tévesztettem! Hat vagy hét különböző "küldetés" közül választhattok majd, ha ti is rászánjátok magatokat, de gyakorlott konzolos kezeknek ezek a küldetések inkább hasonlítanak majd egy menü-navigálás nehézségi színvonalához. Komolyan, a 70 éves nagyapóm is percek alatt befejezi ezeket a pályákat minden különösebb életvesztés nélkül! A repkedéstől egészen a síelésig mindent kipróbálhattok, ezzel is elősegítve, a későbbiekben a megfelelő navigációs készség és ügyességek elérését. A probléma csak ott van, hogy annyira bugyuták ezek a pályák, hogy ha nem látnám a két szememmel el sem hinném! Vegyük például a síelős pályát. A cél: nincs, vagy talán leérni a lejtő végére?!? Vagy a repkedős pályán (valami bogár hátán), mire párszor felemelkedtem a levegőbe, már vége is



az egésznek! Szóval, ha a bemelegítő pályák tényleg a bemelegítésre szolgálnának, nem ilyenre csinálták volna őket. Ezt maximum a 4 év alatti gyermekek élvezhetik, vagy a már fent említett 70 fölöttiek, akik még nem tapasztalhatták meg egy civilizált játék színvonalát.

No, aztán ha megfelelően kinevettük magunkat Törpicúr eszetlen gyakorlópályáin, nekivághatunk a "NAGY" küldetésnek is. A történet egyszerű és megszokott: a gonosz Hókuszpók és karakteres macskája Sziámijáú elhatározzák, hogy végre elbánnak a töpörödött törp-ördögökkel, így a sötét oldal (nem Ganxta!) jeles képviselőit hívják segítségül! Ezek



amolyan furcsa lelki és testi púpos daganatok, akik rendkívül gonosz szemekkel és erősen intelligencia-hiányos szoftverállománnyal rendelkeznek. Ettől függetlenül mégis rácáfolnak a mindig okoskodó Törppapára és bizony megdurrantják (az általam már úgy is halálraítélt) Törpicúrt! Hja, van ám riadalom Aparajafalvában, mindenki rohangál fel-alá, majd hosszas gondolkodások után ráébrednek, hogy bizony egy Törpöt kéne elküldeni visszalopatni a kis teremtményt. Ennyi a törpténet!

Elvileg innen kezdődik a jobbik játék, ami már lassan de biztosan elkezd emlékeztetni egy PSX-játék színvonalára és nehézségi szintjére



is. Egy klasszikus platform játékká növi ki magát a történet, ahol ugrálva, hintázva, dobbantva és egyéb trükköket alkalmazva kell megjárni a pályákat és visszalopni a babát. És akkor itt a vége! Mert mást nem igazán lehet erről a játékról írni. Mivel szerintem tényleg a legfiatalabb generációnak készült, nincsen igazán karaktere a játéknak, még akkor sem, ha egy-két jobb megoldást sikerült elsütni a készítőknek. Dicsérhetjük például a jól kidolgozott "segítő" rendszert, ami elakadásunk esetén azonnal jelzi végcélunk irányát, vagy a jópofa hangokat, bár utóbbinál határozottan felkaptam a fejem többször is, mivel egy-két törp-böfögés kifejezetten hasonlít a Jawák beszédéhez a Star Wars-sorozat IV. részében! Már csak azt vártam, hogy az egyik törp elordítja magát, hogy: "UCSHINI!".

Összesen 10 pályán kell végigvánszorogni annak, aki dolgozni is szeretne, ha már ennyi pénzt kiadott a játékra és azt kell, hogy mondjam: a vége felé egészen izgalmas és nehéz lesz a dolog, különösen, amikor a gonosz Hókuszpók (eredeti nevén Gargamel ?!?) fellegvárában járkálhatunk asztalról asztalra. Ha a játék grafikáját nézzük, nem marad el a megkívánt színvonaltól, a megszokott látványelemek is jól működnek ezekben a pálya-serkezetekben. Persze itt is lehet mindenféle bogyókat szedegetni, felülről rádobbantva mindenki ki lehet fektetni és a megfelelő gombára ráugorva három szintet is feljebb léphetünk, ha ügyesek vagyunk, valahogy mégis az egész játék alatt azt éreztem, hogy teljesen értelmetlen dolog egy ilyet kiadni, mivel a játékok manapság már annyira fejlettek és olyan magas mesterséges intelligenciával tudják megkavarni a küldetéseket és a nehézségi fokokat, hogy egy ilyen alap-dolog egyszerűen nem versenyképes. Előre hangsúlyozom, hogy nem állítom, hogy egy fiatalabb versenyző nem töltene kellemesebb órákat a gép előtt mint én tettem, sőt! Tény, hogy egy 5 éves gyermek sokkal mélyebben és behatóbban tudna egy ilyen mesét



tesztelni, mint én egyszerűen azért, mert amit ő még meglát, azt én már sajnos nem. Persze a probléma itt csak az, hogy egy 5 éves gyermek viszont még nem tud magától írni, akkor viszont hogy írná meg ezeket a sorokat. Valószínűleg ti is érzitek, hogy igencsak hidegen hagyott az egész játék, de mindennek a teteje az volt, amikor megláttam, hogy a dobozra azt írták: 18+. Jól értem, ez azt akarja jelenteni, hogy a nagykorú társadalom jelentős részének is melegen ajánlják a készítők a játékot? Ez viszont a pofátlanság teteje! Mert azért vannak manapság hasonló alaptörténetű, de mindenképp jobb játékok. Nem kell nagyon visszaszaladni az időben, hogy rátaláljunk Pacman-re, aki pár hónapja elég jó és szórakoztató játékkal késztette gyermeteg gombnyomkodásra a felnőtt arcokat is. Ráadásul ez a Törp-sorozat a mostani huszonévesek gyerekkorában volt a tévében, így még az is elképzelhető, hogy egy jó játékban reménykedve megveszik súlyos pénzekért a CD, majd otthon döbbennek rá, hogy ezt bizony a szomszéd csecsemőnek kell adni karácsonyra (ill. most már csak jövőre...).

Azt kell, hogy mondjam, hogy ha a fent leírt pár sort és mondatokat el tudjátok olvasni és meg is értitek őket, akkor bizony már túlkorosak vagytok ehhez a játékhoz! Persze lehet, hogy csak én vagyok túlságosan bemateriazálódva a Turismo 2 és a Medal Of Honor világában, de számomra a kölyök klubban megszokott értelmi színvonalhoz közelít a legjobban a program, ta-



lán ezért sem tudok róla értékelhető tesztet írni. Bocs srácok, én már ezt kinőttem!

Adam

THE SMURFS

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÖNNYŰ AZ RÁNYÍTÁSA
× MIVEL GYEREKEKNEK KÉSZÜLT

45%

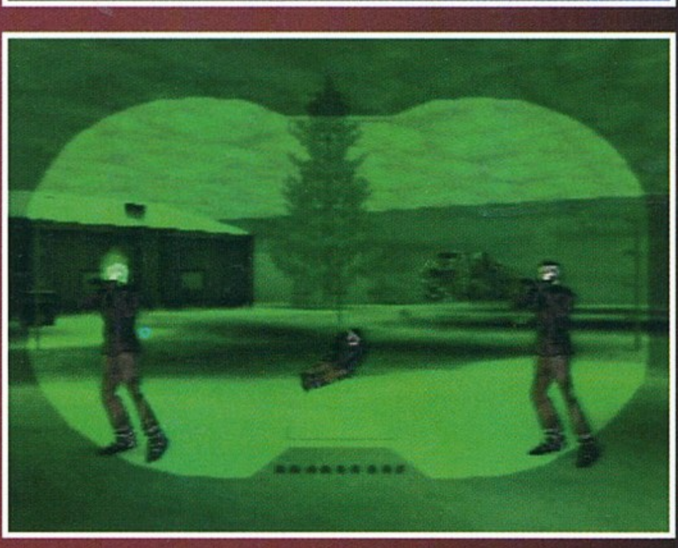
A HOLNAP MARKÁBAN

007 Tomorrow Never Dies

A holnap markából néha nehéz szabadulni – úgy tűnik, még James Bondnak is. Noha a filmvásznon a 007-es ügynöknek immár a világ sem elég, a játékok birodalmában még az előző küldetését sem teljesítette. Az a bizonyos holnap (vagy inkább a Black Ops fejlesztőgárdája) sehogy sem akarta kiengedni a markából, s ezért talán azt is hihetnénk, hogy a játék nyilván valami extra minőségű. Logikus feltételezésként azt gondolhatnánk, hogy minekután az MGM/Electronic Arts párosnak sikerült "elhappolnia" a James Bond licencet a Rare-től meg a Nintendótól, a Goldeneye színvonalánál semmiképpen sem adták alább. De sajnos arra mindjárt az elején ráébredhetünk, hogy ha valamihez sok idő kell, akkor az még nem feltétlenül jelent "jó munkát".

Az első benyomásunk mondjuk még valóban olyan, mintha az N64-es Goldeneye hangulatát próbálták volna áthozni PlayStation-re – legalábbis nekem ezt juttatta eszembe a hóborította orosz táj, rajta a fokozottan őrzött erődítmény, mely mellett jól ismert hősünk egy pisztollyal a kezében bukkan fel. Második blikkre viszont már inkább a Syphon Filterrel hozhatnánk az





egészet rokonságba, hiszen a kamera megmarad harmadik személy perspektívában, s ahogy megközelítjük az ellenséget, ismerős módon jelzi ki a gép a befogott célpontokat. Harmadik pillantásra azonban sajnos azt kell konstatálnunk, hogy sem az egyik, sem a másik játékra nem hasonlít igazán: mindkét nagy névből csak keveset merítettek, és itt a kulcsszó: a "kevés". A Tomorrow Never Dies egy amolyan "jó kis akciójáték": kellően színvonalas tereppel és küldetésekkel, de semmi olyannal, ami láttán eltátanánk a szánkat. Némileg intelligensek az ellenfelek, azaz lehet alattomosan támadni, de az őrök azonnal észreveszik az orvlövészt, ha mellé trafál, vagy hangos fegyvert használ. Az animációk is rendben vannak, hiszen a találat szerint kapnak a katonák a sebesüléseikhez, és ahogy kell, vannak azonnali halált okozó lövések. Azonban ha már a Goldeneye-t hoztam szóba, én elvártam volna a játéktól, hogy az őrök ne csak egyhelyben posztoljanak, és ha sérülés éri őket, ne csináljanak úgy, mint a hollywoodi filmsztárok, akik két másodpercen belül megfeledkeznek arról, hogy golyó ütötte seb általában fájni szokott. Persze lehet, hogy ez szőrszálhasogatásnak tűnik, de sajnos hozzá kell tegyem, hogy ezeket a negatív észrevételeket még csak "bemelegítésnek" szántam. Az igazi gond a küldetésekkel van.

Folytatva a hagyományokat a játék most is a filmváltozat eseményeit dolgozza fel, de csak olyan nagy vonalakban, hogy az alkotóktól mindössze tíz pályára tellett. S még hogy ha azok a pályák valami igényes küldetésszerkezettel rendelkeznének! Sajnos ilyesmiről azonban szó sincs. Nincsenek titkos utak, különleges feladatok (mint ahogy azt egy James Bond játéktól elvárhatnánk), csupán megyünk előre a pályatervezők által kijelölt útvonalon, s irtjuk az ellenséget: ennyi! Ez nem egy Goldeneye, hanem egy sima arcade játék. Gondolkodni még csak minimális mértékben sem kell. Mindig le van korlátozva, hogy mit tehetünk, így például rossz irányba menni, vagy küldetést elszúrni szinte lehetetlen. Sorban találjuk meg a kulcskártyákat, amelyek sorban nyitják ki az ajtókat – egy küldetés (hacsak meg nem halunk közben) maximum tíz perc.

Ennek ellenére azért nézzük legalább kedvcsinálónak, mik is azok a bevetések – bár az igazat megvallva, nem tudom milyen kedvet tudok csinálni hozzájuk.



A KÜLDETÉSEK

Helyőrség az orosz határon:
Bemelegítő feladatként egy orosz kommunikációs antennát kell megjelölnünk. A lézeres célzó berendezés már alapban nálunk van. Miután kiválasztottuk (a körrel válogathatunk), mint tárgyat kell használni, majd az R1-gyel küldhetjük el a koordinátákat. Az antenna lebombázása után a helikopteren érkező deszantosoktól egy biztonsági kártyát kell elvennünk, majd a vele nyert egérúton végre elmenekülhetünk. Befejezésként egy kis műlesiklás következik, némi idétlen lökdösődéssel megspékelve – mennyivel egyszerűbb lenne elővenni a pisztolyt a belső zsebből...

Illegális fegyverkereskedés az orosz határon:
A muszka "bazárban" mint fotós kell helytállni. A helikoptert, az aknavetőket, és a SCUD rakétát kell lekapnunk. A helikopter a konténerek által lezárt sarokban rejtőzik. Hogy hozzáférjünk, robbantanunk kell. Az aknákat a fegyvereinknél, a detonátort pedig a tárgyaink között találjuk. Végül egy vadászgépre bukkanunk, amit gyorsan el kell tűntetni – mielőtt a bázissal együtt felrobbanna a rajta elhelyezett nukleáris fej is. Az indítókulcs megkeresése (az irányítótorony őrénél) tehát az utolsó teendőnk.

Carver Média, Hamburg:
Elsüllyedt egy brit hajó, és a média előbb értesült róla, mit az MI6. Ez felettébb gyanús. Bond a sajtómágnás feleségéből próbál "kipumpálni" némi információt. Az alagsorba az őrök távirányítóját elorozva juthatunk be, s ott ha kívánjuk, mindjárt végezhetünk is a központi számítógéppel – az ablakon keresztül törjünk be. Aztán egy raktárban találjuk a lift kulcsát, amivel felmehetünk randevúzni Parisszal... A val-

latószoba tükrét a különleges mandzsetta-gombunkkal törjük ki, mire a szomszédos szobában a fegyverünkön kívül megtaláljuk az utolsó célpontunkat is: az elektromos szekrényt. Utána megint csak menekülni kell.

Sajtófogadás, Hamburg:
Továbbnyomozunk Carver birodalmában. Egy táskát kell átvizsgálnunk, amit a nyomdában találhatunk (az átjáróban, amit a túloldalról egy targonca zár le). Egy kulcskártya kerül elő, amivel bejuthatunk Carver irodájába. Az elektronikusan lezárt ajtó mögötti folyosót az ujjlenyomattal nyissuk ki. Az irodában eltolható az egyik iratszekrény, minek hatására a műholdas kép mögött egy páncélszekrény válik láthatóvá. A záron megint csak az ujjlenyomatot használjuk, és vigyük el a dekódolót: a titkos műholdadásokat ugyanis azzal fejtették meg. Utána irány a nyomda túlsó vége, azaz a kijárat. Ja és a nyomdászokat lehetőleg kíméljük.

Hotel Atlantic, Hamburg:
Ismét Parisszal kéne találkoznunk – meglepő módon most fegyvertelenül megyünk randizni. Persze ez csak a látszat: nyomban előkerül a pisztoly, amint beszéltünk a bárban a pultossal. A pult mögött egy kulcscsomót találunk, na meg egy átjárót a szerviz-lifthez, amit előbb azonban áram alá kell helyezni. A parkolóból nyíló kis szobában van a kapcsoló. Az emeleten egy főgonosz vár ránk, s csak azt kinyírva jutunk végül Parishoz, akit ki kell menekítenünk a hotelből.



Konvoj a svájci Alpokban:
Egy Gupta nevű terroristának, illetve a bandájának a megsemmisítése az új feladat. A sötét erdőben infravörös távcső van a segítségünkre. Először Q-val kell találkozni – vigyázzunk, nehogy őt is levadásszuk! Tőle egy új, továbbfejlesztett BMW-t kapunk: azzal eredhetünk Gupta menetoszlopának a nyomába.



Sípálya, Hokkaido:
Carver egy újabb terroristát fogadott fel, ezúttal egy japánt. Isagura kiképzőtáborát sílécen közelítjük meg – megint némi "sibirkózás" következik. A bázisnál a teendők az ilyenkor szokásosak: kiiktatni a biztonsági rendszert (a kezelőpanel a barakkban), majd behatolva a bázisra belépőkártyát szerezni az épülethez (az őrtoronyból). Az Isagurához vezető kapunál az ujjlenyomattal igazoljuk magunkat.

CMGN Torony, Saigon:
Nagyon úgy tűnik, hogy Carver egy nukleáris fej birtokába jutott, amit egy lopakodó-hajón őriz. Ez után nyomozhatunk Saigonban. Minthogy egy háztetőre érkezünk, először le kell lifteznünk. A liftet egy kapcsolótáblával indíthatjuk be, amihez azonban előbb egy kulcs kell. A közbenső emeleten a házi mozinál egy titkos járat nyílik balra: ott van a lifthez az újabb kulcs. Lent ugyan ismét csapdába esünk, de újdonsült partnernőnk, Wai Lin segítségével hamar kiszabadulunk, és szétlőhetjük a fegyverládákat, majd begyűjthetjük a szükséges adatdiszket. Utána távozzunk – a számítógépek melletti teremben az üvegfalon át.

Központi piac, Saigon:
Itt most Lint alakítjuk, s a megszerzett diszket kéne dekódolni. A piac másik felébe a magaslaton haladva juthatunk át, majd ott egy főellenségtől egy páncélöklöt zsákmányolhatunk. Utóbbi segítségével megszabadulhatunk a barikádoktól, majd később a helikoptertől. Később megtalálhatjuk a dekódoló berendezést, és próbálgathatjuk a négyjegyű kódot. (Ami a helyén van, az villogni fog.)

Lopakodó-hajó, Ha Long Bay:
A lopakodó-hajó pozíciójának birtokában



megindul a végső támadás. Mialatt Lin megpróbálja leállítani a hajót, nekünk kapcsolatba kell lépnünk M-mel, azaz fel kell keresnünk a kommunikációs szobát. Ott egy beszélgetést kihallgatva értesülünk Lin elfogásáról, szóval kibővül a teendőink listája. Először a 4-A szobába kell bejutnunk (a kulcs a folyosót védő katonáknál), ahol megleljük a sárga kulcskártyát. A sárga kártya nyitja a börtönszekciót, ahol pedig egy gránátokkal incselkedő rosszfiútól vehetjük el a Lin cellájának a kulcsát. A szabadító akció után a Lintől kapott kulccsal irány a raktér, melynek az alján helyezkedik el a panel, amivel megállíthatjuk a folyamatban lévő rakétatámadást... Csakhogy a kulcs Carvernél van. Menjünk fel a hajóhídra: a kormány mellett van a kilövő szoba kulcsa. Carver oda vette be magát: végeznünk kell tehát vele. Carver halála után a legnagyobb ellenségünk az idő. A kulccsal gyorsan le kell állítanunk a rakétát, majd mihamarabb el kell menekülnünk a hajóról – a vészkijárat létráját az "Exit" táblákat követve könnyen megtalálhatjuk...





Hát ennyi lenne. A főnökökkel kapcsolatban még annyi tippel szolgálnék, hogy pontos fejlövésekkel hamarabb célt érhetünk.

ÉRTÉKELÉS

Ahogy az egy filmátirattól elvárható, a játékot klassz kis FM Videók ékesítik – a második misszió befejezéseként a teljes főcímet végignézhetjük Sheryl Crowval. Amúgy a játék grafikája sem csúnya. Látszik a hidegben lehelet, ott maradnak a falakon a golyónyomok. Csakhogy mintha az engine nem bírná a sok effektet és tájat elég tempóval. Néha nagyon "szaggat" a játék, ami főként a célzás szempontjából rendkívül zavaró. A manuális célzás kész tortúra, pedig hát nélkülözhetetlen, hiszen például az őrtornyokból másképpen sosem szedjük ki az őröket. (Bondtól saját kútfőből csak annyi telik, hogy az oldalfalat találja el.) Igaz, talán az alkotók is belátták ezt a nehézséget, úgyhogy rendkívül hasznos az "automatikus célra állás" gomb. Ezzel áthidalhatjuk a problémát, szóval végül is nem kell bénázni – csak hát akkor most mi értelme van a manuális célzásnak?

A mesterséges intelligenciával is van néhány malőr – mármint a bevezetőben említetteken felül. Enyhén szólva vicces például, hogy a bunkerek lőréseit túl magasra építették. Ha közel lopakodunk az ellenséghez, a katonák belülről csupán a vakolatot lövik szitává, miközben mi a fal túloldalán, egy méterről, szép nyugodtan becélozzuk a homlokuk közepét...

A fegyvereink választékát sem vitték túlzásba. Amúgy meg "szép baleset", hogy egy hangtompítós revolver nagyjából ugyanannyit számít, mint egy géppisztoly – csak a tüzelési gyorsaság különbözik. A távcsöves puska meg sokkal kisebb nagyítást engedélyez, mint a Goldeneye-ban; nem sok hasznát vesszük.

Hát szóval ez nem ugyanaz, mint a legutóbbi N64-es Bond-kaland. Az elvakult PlayStation-megszállottak most talán azzal vádolhatnak, hogy mindig ha sonlítgatom én folyton egy N64-es játékhoz a programot, azonban el kell mondjam, hogy ha nem lett volna Goldeneye, akkor is csak egy átlagos játéknak mondanám a TND-t. Mert ha nem a Goldeneye-jal vetjük össze, hát akkor tegyük a Metal Gear vagy a Medal of Honor mellé, és máris ugyanúgy kitűnnek a hiányosságok.

V.Z.

TOMORROW NEVER DIES
MGM/ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ LEHET SIELNI, LEHET AUTÓT VEZETNI ÉS LEHET EGY HALOM TERRORISTÁT SZITÁVÁ LYUGGATNI
× GOLDENEYE UTÁNZATNAK GYENGE - AKKOR MÁR INKÁBB A MEDAL OF HONOR!

80%

Hűűű, micsoda szép kék hátteret varázsolt ide nekünk a Dénes. De főleg az tetszik, hogy olyan szép halvány narancssárga a Teszt felirat. Meg, hogy a ... Ja, hogy kezdjem el végre a cikket, és ne tépjem



az idegeiteket? Egye, fene. Nézzük milyen lelki állapotban is ért a Tomb Raider széria immáron negyedik része...

A VÁRAKOZÁS PERCEI

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem vártam a Tomb Raider negyedik részét, de most jóval inkább a hűvös kíváncsiság uralkodott rajtam, mint a gyermeki lelkesedés. Számomra ugyanis az első rész volt az etalon. Amikor az megjelent, én annyira el voltam ájulva tőle, hogy hetekig nem tudtam becsukni a szám az ámulattól, hogy ez ilyen, meg olyan frankó. A Core programozó bandája nem hiába aratott ekkora sikert, hiszen annak előtte még hasonló stílusú program sem volt, és mivel a körítés is



igen csak izgalmasra sikeredett, nem csoda, hogy úgy buktak rá az emberek. Aztán megjött a számomra bukás második illetve harmadik rész. Szó se róla, a maguk módján jók voltak azok a részek is, csak hangulatilag voltak annyira pocsékok, hogy öt perc játék után, még ha kényszerítettek volna sem lett volna erőm játszani vele. Éppen ezért én már nem is vártam túl sokat azoktól a hangzatos ígéretektől, hogy a negyedikben végre olyan lesz a hangulat, mint az első részben, meg hogy sokkal szebb lesz, meg jobban kezelhetőbb. Képzelhetitek tehát, amikor megjött az árú Magyarországra is – azonnal mindenki tíz ujjal kapkodott utána, s csak én ültem egy csendes sarokban, hogy ha marad még egy példány, talán bele nézek én is...

... ami sikerült is, és azóta, újból hiszek. Lehet, hogy most az egyszer tényleg igazat mondtak a mellébeszélést tökélyre fejlesztő PR menedzserek? Amint berakod a korongot, meglepő módon semmi pompa, semmi csillogás nem köszönt (még intró sincs), csak a főmenü. Ami most kicsit megint átalakult, hiszen míg a háttérben egzotikus tájakat mutat a kamera, az előtérben csak egy New Game felirat villog. Sehol semmi beállítási lehetőség, gyakorlópálya sincs, csak az misztikus zene, meg a nyakatekert kameramozgás... Frusztráló érzés mit ne mondjak, el is kapott rögtön a hév, újra a régi érzés – igen, ez a valódi Tomb Raider.

TÖRTÉNETVEZETÉS

Felbátorodva hát, határozott mozdulattal böktem rá az irányító X gombjára, és vártam, hogy megelevenedjék előttem az Utolsó Felfedezés kerettörténete. E helyett azonban kicsit hoppon maradtam, máris bejelentkezett az első pálya. Szóval megkímélve Titeket a teljes sötétben tapogatózástól feleleveníteném az egész Tomb Raider



történetet. Lara Croft nem volt világ életében egy ilyen harcos kis amazon, hiszen származását tekintve Lord Henshingly édes leánya, s ez bizonyos kiváltságokkal együtt jár. Például fegyver gyanánt is maximum egy körömreszelőt tartott a kezében a leánykollégium kietlen folyosóin. Talán éppen ezért gondolta úgy a kedves apuka, hogy ideje lenne az icipici lánykát bugyiba rázni és elküldeni őt egy valódi expedícióra. Verner von Croy lesz az a professzor, aki pártfogásba veszi a kislányt és a vadonban igazán megtanítja a túlélésre. Az első pályán ennek lehetünk szemtanúi – itt sajátíthatjuk el az összes mozgást.

MOZGÁSBÁZIS

Mint ahogyan már az első részben is kiderült, Lara elképesztően sok és szerteágazó mozgásokra képes. Sőt, mint ahogyan az kiderült, minden részben újabb és még hasznosabb trükkökre vagyunk képesek. Éppen ezért most leírnám az összes végrehajtható nyaktörő mutatványt.

Futás / Sprintelés: A Felfelé gomb megnyomásával Lara egy közepes tempóban kocog az adott irányba, de az R2 folyamatos nyomva tartásával Sprintelésbe kezd. Egy energiacsík jelenik meg a képernyőn, ami azt méri, hogy Lara meddig bírja még szusszal. Ha ez elfogy, újratöltődésig Lara visszatér a kocogós tempójába. A Lefelé gomb megnyomásával rövid távolságot tudsz hátraugrani, a Balra, Jobbra irányokkal értelemszerűen az adott irányokba fordulhatsz.

Sétálás / Oldalazás: Az R1 gombot nyomva tartva és a Fel / Le gombok egyikének mellényomásának együttesével képes vagy sétálni. A Balra / Jobbra irányok ebben az esetben (R1 folyamatosan nyomva) oldalazásra szolgálnak. Amikor sétálsz nem tudsz leesni a szakadékokba, ugyanis Lara automatikusan megáll a magaslatok szélén.

Gurulásos fordulás: A Kör megnyomásával pillanatok alatt 180 fokkal tudsz megfordulni, s máris mehetsz a másik irányba. Ez a trükk ugyanígy működik a víz alatt is.

Ugrás: Lara bármilyen irányban képes ugrani,





kikerülvén ezzel az ellenfeleket. A Négyzet megnyomásával egyhelyben a levegőbe emelkedik, de egy irány nyomva tartásával egyetemben az adott irányba fog ugrani. Ugrás közben a Le, vagy Kör megnyomásával Lara megfordul a levegőben és mire már megérkezik, oda néz ahonnan elrugaszkodott. Ez természetesen nem csak előre felé ugráskor, hanem hátra szaltónál is érvényes.

Úszás: '96-ban, amikor először jött ki a Tomb Raider, meglehetősen egyedülálló volt, hogy a vízbe ugorva úszhatunk. Ez a következő részekben már szinte kötelező volt, így nem maradhatott ki most sem. A vízbe ugorva, Lara kb. 1 percig bírja ki levegő nélkül. A Fel, Le, Balra, Jobbra gombokkal irányítod a felszínen, a Négyzet gombbal merülhetsz le. A víz alatt is működtethetsz kapcsolókat, nyithatsz ki ajtókat, csak ússz hozzájuk olyan közel, ahogy csak tudsz és nyomd meg az X-et. A vízből kijutni az alacsony peremeknél tudsz az X megnyomásával.

Támadás: A Háromszög megnyomásával Lara máris előkapja az éppen kiválasztott fegyverét és az X lenyomására tüzelni kezd. Kétféle lehetőség közül választhatsz. Van az automata és a manuális célzási mód, ami azt jelenti, hogy még előbbinél a gép automatikusan befogja az ellenfelet, addig az utóbbinál egy L1-et kell nyomnod.

Figyelés: A legkönnyebben úgy tudod megnézni, hogy éppen miféle fal, vagy kiemelkedés van előtted, ha odaállsz közvetlenül elé és megnyomod az X-et. Ha lesz ott valami, Lara automatikusan felmászik rá.

Mászás: Néhány falra fel tudsz mászni – úgy, mint én a játéktól. Ez sem különösebben nehéz, csak állj szembe a létrának kinéző fallal és tartsd nyomva az X-et. Fontos, hogy folyamatosan nyomd a gombot, különben Lara elengedi a biztos pontot nyújtó falat. Amúgy itt is tudsz Fel / Le, illetve Jobbra / Balra mászni, sőt hátra szaltót is csinálhatsz a Négyzet megnyomásával. Új dolog, és egyben nagyon hasznos is, hogy ha egy sarokhoz érsz, át tudsz kapaszkodni a 90 fokban fekvő merőleges falra. Továbbá, ha felérsz egy ilyen létra tetejére és egy kis lyukra leszel figyelmes, ahová nem férnél be alap állapotban, nyomd meg az L2 gombot – ezzel Lara beilleszti magát a vájatba és négykézláb mászik tovább.

Pózna mászás: Néha találkozhatsz majd fehér oszlopokkal, amiket meg tudsz mászni. Hozzáállsz közel, megnyomod az X-et, nyomva is tartod és elkezdesz rajta mászni. Fel, vagy Le, Jobbra, vagy Balra, te döntöd el. A lényeg, hogy ne engedd el, mert utána nem tudod újra megfogni. Leszállni róla a Négyzet megnyomásával tudsz, de vigyázz ez egy hátra szaltó formájában fog megnyilvánulni.

Kötélmászás: Lesznek amikor himbálózó kötelekkel találod szemben magad. És itt tényleg mozognak, és hajlanak, nem úgy mint más játékokban... Szóval az X-szel tudsz megkapaszkodni, amit nyomva is kell tartani, hogy le ne ess. Belengetni magad az R2 megnyomásával tudod, majd az Ugrás gombbal juthatsz előre egy másik kötélre, vagy a biztos pontot jelentő talajra.

Guggolás: Néha előfordul, hogy Lara nem fér be mindenhová (bármilyen vékonyka is a lelkem), így ismét egy új mozgást kell bevetni, méghozzá a négykézlábra ereszkedést. Ez pedig az L2 megnyomásával történik.

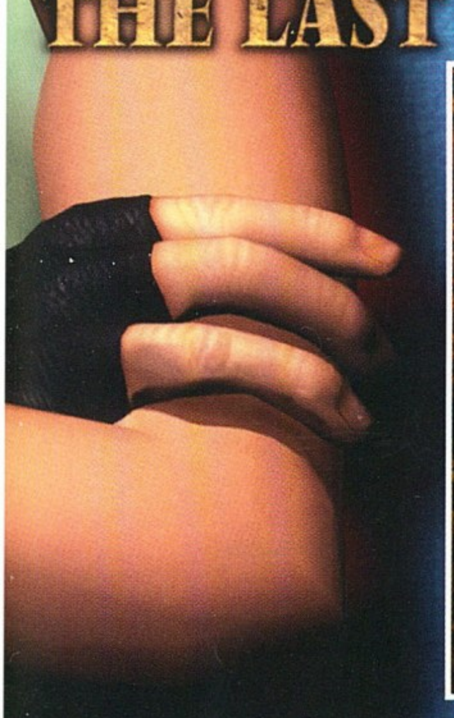
Majom függeszkedés: Néha a plafonok is rejtenek érdekességeket, méghozzá megmászható formában. Ha recézett textúrákat látsz, ugorj fel és nyomd meg az X-et.

Tárgyfelvétel: Ha látsz valamit a földön, lépj hozzá közel és nyomd meg az X-et. Újdonság, hogy néha több részletből kell összekombinálni a tárgyakat, hogy egészet alkosson.



AZTHITTED, HOGY A HARMADIK RÉSZ NEHÉZ VOLT???

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION







PEDIG ENGEM IS FIGYELMEZTETTEK...

... hogy a Tomb Raider-ről leírást csinálni nem lesz 1 napos mulatság. Az "Akkor lássam amikor a hátam közepét" és a "Te Úr Isten" kifejezések hangzatos felemlegetésétől én nem nagyon ijedtem meg, hiszen alapjában véve tetszett az első rész, és hát úgy gondoltam ha más játék se nagyon fogott ki rajtam, akkor ez se fog. És hát tévedtem. Nem azt mondom, hogy 2 nap után megutáltam a játékot, csak egy picikét nehézkes leírni, egy amúgy fél órát igénylő pályának a részletes megoldását. Ez most itt kőkemény magyarázkodás akar lenni, hogy miért is csak az első 12 pálya leírása van meg a mellékletben. Igyekeztem ugyanis szokásomhoz híven 100%-os hatásfokkal dolgozni és az összes tárgy és titkos hely koordinátáit megadni. Ez pedig tényleg elég időigényes dolog volt. Erről ennyit, azért remélem még így is tudtam újat mondani valakinek.

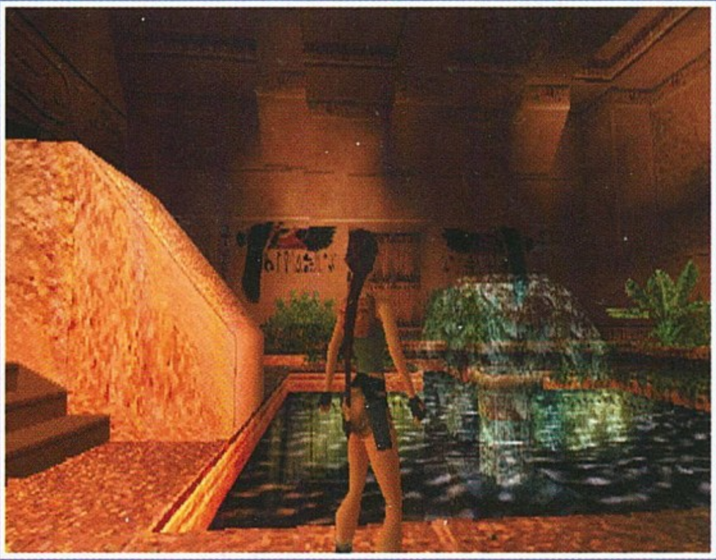
AZ UTOLSÓ?

Talán ijesztő lehet az alcímben megadott Utolsó jelző, itt kell elmondanom, hogy... a frászt! Tessék csak végigizgulni ezt a mesét. Aminek történetvezetése jó ugyan, de kivitelezése mégis hagy némi kívánnivalót maga után. Egyszerűen nem lehet tudni, hogy hol van a pálya vége, és hogy miért is kellett visszatérnem egy olyan pályára, amit 2 nappal azelőtt már megoldottam. Én megpróbáltam segítség nélkül végigevickélni a történeten, s meg kell mondjam, vannak benne érdekes részek. És itt akkor még finoman fogalmaztam. Az meg aztán végképp nem mászott bele az arcom felfogó felületébe, hogy miért ilyen vacak az analóg irányítás. Ha jól tudom arról volt szó, hogy kifejezetten erre lesz kiélezve a program, hogy aztán még élvezhetőbb legyen. E helyett azonban sokszor úgy voltam vele, hogy van a francnak kedve szívni itt, inkább maradok a digitálisnál.

Persze ezek csak amolyan zsörtölődések voltak – ne legyen már olyan tökéletes az összkép! Hiszen mindezen hibák ellenére a jelenlegi Tomb Raider áll magasan minden lista élén, beleértve a személyes toplistámat is. Az olyan grafikai finomításoknak, mint hogy Lara haja olyan érzékenyen libben, mintha valaki rálehelt volna, vagy hogy a vízből kimászva csöpög belőle a víz olyan eufórikus hatása volt rám, hogy majdnem felálltam a székből és elkezdtem dúdolni a Himnuszt. Azonkívül a járműhasználat is végre normális lett, a motoros és terepjárós pályákon csak úgy kurjongattam... Meg hát mondhatnám a szokásos örömódára hasonlító hangzatos szavakat, de azt hiszem itt abbafejezem magam és elmegyek játszani tovább, hogy legyen valami a mellékletben is.

A leírást elkezdtük ebben a hónapban, akinek ez is kevés lenne, az előző számunkban találja a csalásokat. Vagy így, vagy úgy, de kellemes szórakozást kívánok hozzá:

Bagó Péter



TOMB RAIDER 4

CORE DESIGN/EIDOS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

× A SOK, APRÓ PRIMITÍV HIBA ELLENÉRE
✓ MÉGIS EZ A VALAHA MEGJELENT LEGJOBB TOMB RAIDER

96%

Atari. Ez a név ismerős lehet azok számára, akik már évek óta benne vannak a számítástechnika egy kissé misztikus világában. Ez a név nagyon sokat jelentett valamikor, sőt, nekik köszönhetünk nagyon sok mindent, főleg azt, hogy eljutottunk idáig, ahol ma tartunk. A '80-as évek vége felé bizony az ő technikájuk "meglehetősen" versenyképes volt a világpiacon. Tőlük kaptuk többek között az első igazi házi videó játékot, az Atari2600-ast. Ezek után sem adták fel a versenyt, mindig a Commodore vetélytársai voltak és nagyon sokszor ők ösztönözték a nagy céget az újabb technológiák kifejlesztésére. Tőlük vette át a Commodore a mai napig igen elterjedt 9 tűs joystick csatlakozót, amit a C64-en és Amigán kívül a Sega is használt a gépeiben. Eme nagy múltú cég sajnos hasonló sorsra jutott, mint a többi versenytársa, mikor elvesztették a versenyt az egyre izmosodó PC piacon. Mára már csak egy apró cég maradt belőlük, mely legfeljebb játék sofware-ek fejlesztésével foglalkozik, de legalább hallunk felőlük. Az Amigákkal nem ez történt, ők a mai napig aktívak, de ez egy másik történet...







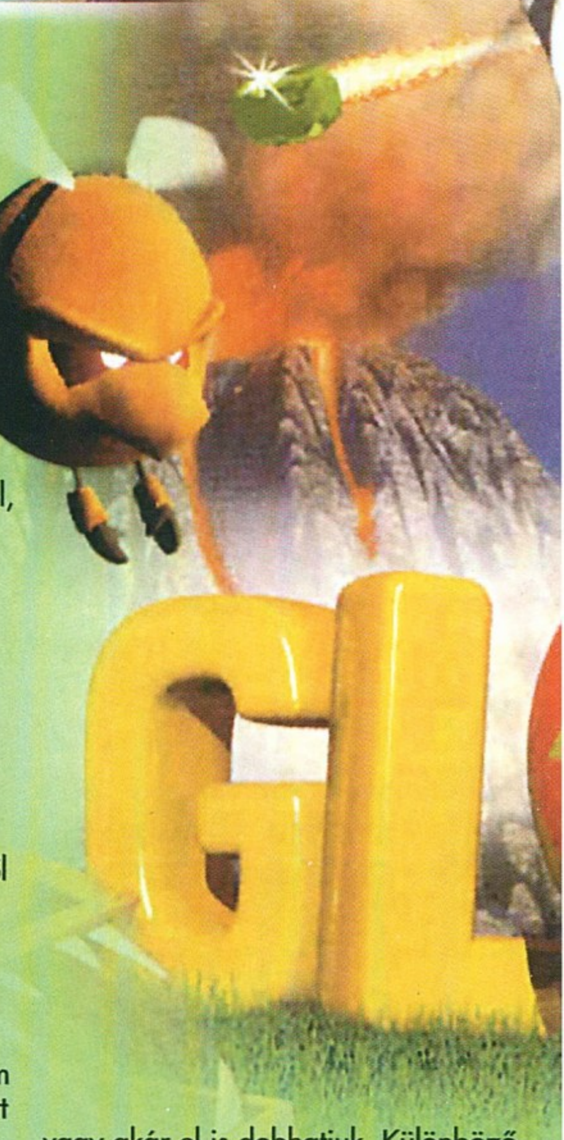
HA HIDEG VAN, HÚZZUNK KESZTYŰT

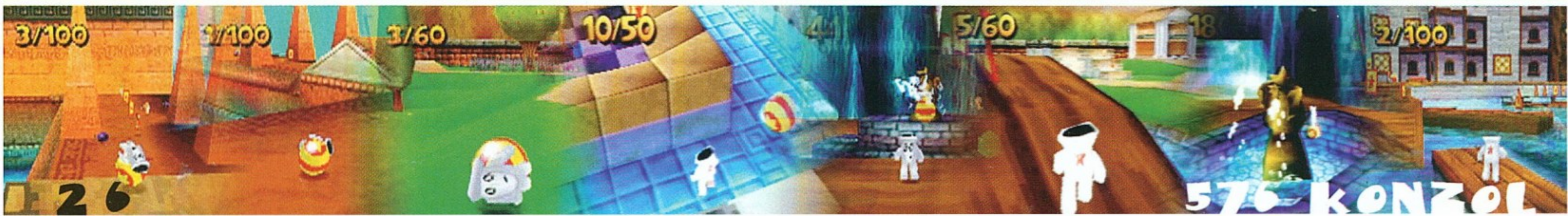
Ezután az apró kis történelmi bevezető után lássuk, mit is alkottak az évtizedek alatt már igencsak sokat bizonyított fiúk. A Glover egy igazi ugrálós-mászkálós játék, apróbb logikai elemekkel fűszerezve és mindez természetesen 3 dimenziós pompával díszítve. A játék legelején egy animáció ismerteti velünk a történetet, hogy miért kerültünk kalamajkába és egyébként is, ki a fene vagyunk mi? Ha végignézzük, kiderül, hogy egy varázsló bácsi a kastélyában mesterkedve mindenféle kísérleteket folytat és megpróbál valami csodafigurát megalkotni, de alaposan elszúrja és a szüleménye a varázslót is a másvilágra küldve kiszabadul a katlanból. Ha figyelmesen nézzük a filmet észrevesszük, hogy a hős mágusunk kezén két kesztyű van. Az egyik eltávozik, mikor a gonosz kiszabadul, a másik pedig kiesik az ablakon és túléli a robbanást. Nos, ez a kesztyű vagyunk mi! Ez nem vicc, a játék főhőse egy kesztyű "emberke", aki az ujjain járva úgy mozog, mint egy ember, sőt még szeme és szája is van. Ez volt, ami a leginkább megfogott a programban, hiszen ekkora marhasággal igen ritkán találkozik az ember. A címmondattal ellentétben ebben a játékban nincs hideg, hanem pont ellenkezőleg, világos napsütésben zajlanak kalandjaink. A pályák többsége mező, vagy különböző odúk, barlangok, fatörzsek, léghajók, meg víz alatti városok. A pályák tervezése nagyon szimpatikus, és már az első ránézésre is szembetűnően igényes. A vizes részek különösen jól kidolgozottak, a csobbanások úgy festenek, ahogyan azoknak kell és a hullámok, meg szökőkutak is nagyon élethűek. A pályák változatossága eléggé nagy, nem kell tartanunk attól, hogy pillanatok alatt megunjuk. A végrehajtandó feladatok már nem ennyire sokszínűek, de hát mit lehet variálni egy mászkálós játékban?

ÜDVÖZÖLLEK KESZTYŰORSZÁGBAN

A játék felépítése nagyban hasonlít a 40Winks-éhez és a Mario stílusú játékokéhoz. Egy úgynevezett főtérről indul a játék, melyre minden pálya sorozat teljesítése után visszakerülünk. A szintek teljesítése után egy újabb kapu nyílik meg számunkra. Mentési lehetőségünk csak a pályák végén van sajnos, de mivel azok nem túl hosszúak és nem is nehezek, ezért nem hiszem, hogy hamar elakadnánk. Talán a fatörzses résznél lesz egy kis gondunk, mert itt könnyen leeshetünk a deszkákról és ez gyakran elő is fog fordulni (legalábbis az én irányításom alatt elég gyakran történt).

Az egész történet lényege ott kezd érdekessé válni, hogy a játék nem csak abból áll, hogy jobbra-balra mászkálva túl kell jutnunk a szinteken, hanem van egy segítőtársunk is, egy labda személyében. Talán a segítőtárs túl nagy szó rá, hívjuk inkább eszköznek. Kesztyűnkkel minden pályán az a feladatunk, hogy megtaláljuk a valahová rejtett labdát és azt a kijelölt helyre vigyük. Itt jön be a játék újítása, mert a labda mozgatását pattogtatással tudjuk végezni. Ezen kívül természetesen guríthatjuk, vagy akár el is dobhatjuk. Különböző varázslatokkal is felruházott minket teremtőnk, mert a labdát mindenféle anyagúvá átalakíthatjuk. Így a terepnek és a feladatnak megfelelően kell átváltoztatnunk a labda anyagát a megoldáshoz. Vannak például kapcsolók a víz alatt is, melyek megnyo-





mása szükséges a továbbjutásunkhoz, de mivel a gumilabda lebeg a vízen, nem tudjuk megnyomni a gombot. Ilyenkor jön a varázslat, mellyel a gumit vassá alakíthatjuk, mely köztudottan nehezebb a víznél, így elsüllyed és a víz alatt gurítva már megnyomhatjuk az áhított kapcsolót. Ezen kívül még átváltoztathatjuk a labdát akár kristálygolyóvá, ami a pattogtatástól összetörik, üveggolyóvá, ami kis helyeken is elfér és így tovább. Eszközünket, fegyverként is használhatjuk az ellenfeleink ellen, akik mindenféle bugyuta lényből tevődnek össze. Gonosz manók, ellenséges golyók, pókok meg mindenféle bogár. Természetesen nem szabad megfeledkeznünk a főellenségekről sem, akik hasonló mulattató egyéniségek. A legutóbb például egy hormonzavaros, repülő teknősbékával bántam el. Az ilyen pancsereket szinte minden esetben a labda használatával kell likvidálnunk. Ez igaz a többi ellenfélre is. Való igaz, hogy használhatjuk az öklelést is, de az fele olyan hatásos, mintha a labdával dobnánk fejbe a szerencsétleneket.

A feladatunk tehát, hogy végigjárjuk a szinteket és megtaláljuk a labdát, majd visszavezessük azt a kiindulási faluba és levigyük a barlangba. Itt minden egyes labdából egy kristály lesz. Ha mindet megszerezzük, akkor nyílik ki a kapu a főgonoszhoz, mely szintén egy kesztyű. Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen életeink száma korlátozott, mégpedig a labdáink száma jelenti az életünket. Ezt a képernyő jobb alsó sarkában láthatjuk. Gyarapításuk, vagy egy csillogó labda ikonnal, vagy a pörgő csillagkártyák gyűjtésével történik. Ez utóbbiból százat kell összeszednünk. Ezeken kívül találhatunk még mindenféle varázslatot, melyek sok helyen segítenek, vagy nélkülözhetetlenek a feladványok megoldásában. Ilyen például az erővarázslat, mellyel falakat mozgathatunk el helyükről és így új helyeket, járatokat nyithatunk meg.

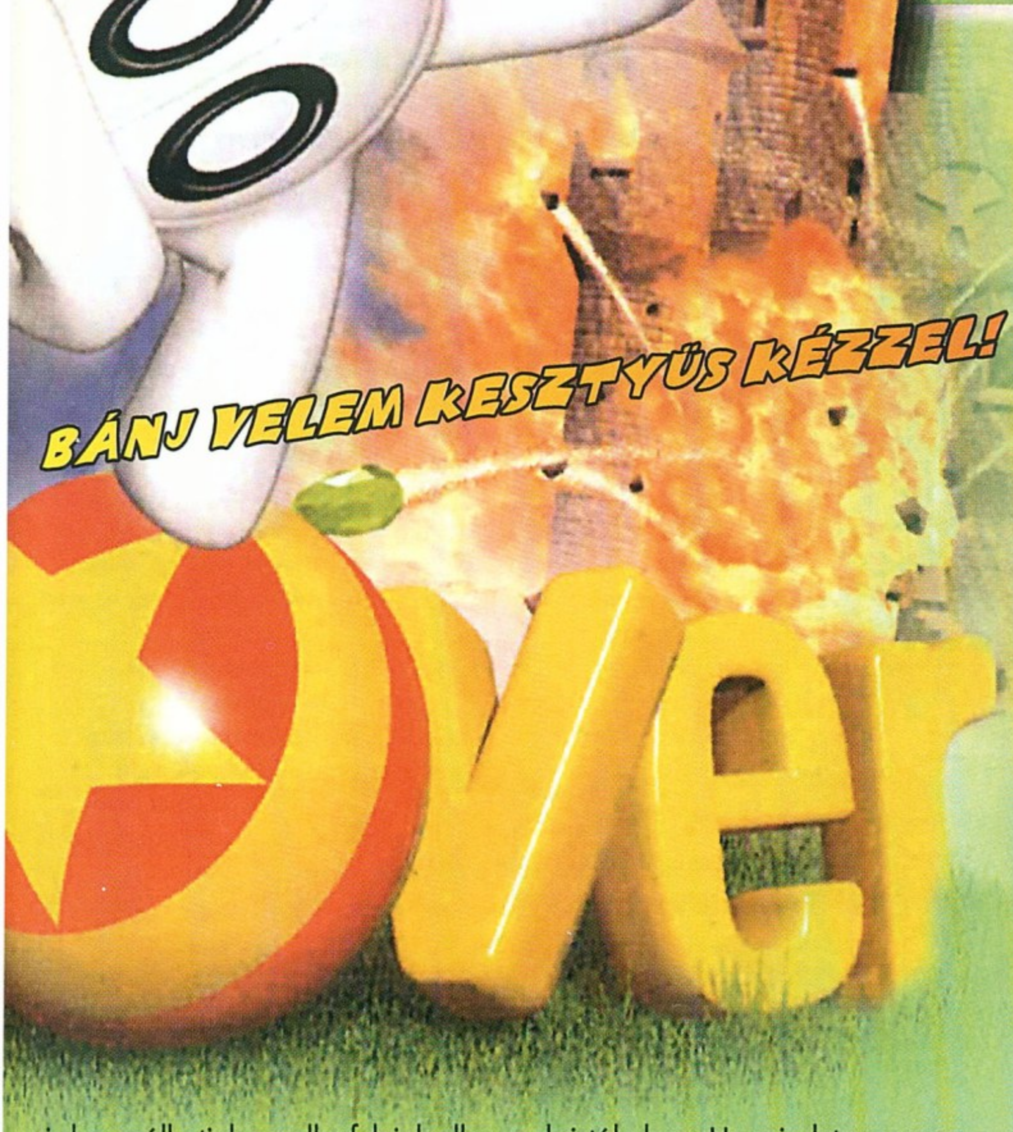
Szólnék pár szót a kezelésről is, mert egy kissé bonyolultra sikeredett. Ez nem azt jelenti, hogy nem voltam vele megelégedve, vagy, hogy nem jó, csak azt, hogy a kezelőgombok meglehetősen összetetten vannak elhelyezve, és ráadásul még változnak is a helyzetnek megfelelően (pl.: van-e nálunk labda vagy sem). Ha nincs nálunk a labda, a Körrel tudunk rámutatni, hogy merre leljük azt, az X-szel ugrunk (kétszer nyomva magasabbat), és a Négyzettel kombinálva pedig öklelni tudunk. Ha van nálunk labda, az L2-vel tudjuk lerakni azt, az R2-vel tudjuk varázsolni, az X-szel pattogtatni, a Körrel magasra dobni, a Négyzettel pedig eldobni. Ha már megnyomtuk a dobás valamelyik gombját, ki kell választanunk az irányt és az erősséget, ami a célzáskor fontos, ha egy kapcsolót kell eltalálnunk a falon. Ha mégsem akarjuk eldobni, az L2-vel állhatunk vissza alap helyzetbe. Ezeken kívül a többi gomb csak a kameraállásokat kezeli. A Háromszöggel lehet zoom-olni, az L1, R1-el pedig forgatni a kamerát, csakúgy, mint a kettes analóg karral. A kesztyű mozgatása egyébként a nyilakkal történik, vagy az egyes analóg kallantyúval. A játék elején az első két-három pálya alatt a képernyőn ki lesznek írva a kezelőgombok segítségképpen, de aztán fokozatosan eltűnnek a segítségek. A különböző feladványoknál általában található egy kérdőjelet is, amely a levegőben lebeg. Ez alá állva és a Kört megnyomva tippeket karunk a feladat megoldásához.

A menüről azért nem tartottam fontosnak szólni, hiszen mindenben megegyezik a hasonló játékokéval. Az options-ben kell beállítani a zenéhez és a hanghatásokhoz tartozó hangerőket, a vibrációt és a többi apróságot. Ha kedvünk lenne újból megtekinteni a kezdő animációt, azt is innen tudjuk megtenni. A highscore listát a főmenüből tekinthetjük meg. Természetesen a New Game-ra kattintva kezdhetünk el játszani és a mentett állásainkat innen tölthetjük vissza.

Őszintén bevallom, eleinte nem nagyon lelkesültem a programért – annak ellenére sem, hogy az Atari készítette – mert nagyon unalmasnak tűnt és a lényeget sem nagyon értettem. A zene álmosító volt és, egyszer el is aludtam. Aztán, pár próbálkozás után, rájöttem a játék "ízére" és kitapasztaltam minden csínját-bínját. A pályák kezdtek érdekessé válni és a zene is begyorsult a végére. Nekem nagyon megtetszett ez a kis bugyuta kesztyűs csoda. És ami meg az elalvást illeti, biztos csak nagyon fáradt voltam aznap...

Endrédy Tibor









GLOVER

HASBRO/ATARI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÉGRE EGY JÁTÉK, AHOL GONDOLKOZNI IS KELL EGY PICIT
× NÉHA NAGYON FÁRASZTÓ PÁLYÁK VANNAK ÉS A KAMERA IS BEKAVAR

85%

Lego. Gondolom nem kell bemutatnom ezt az alapvető játékot senkinek. Biztosan mindenkinek azonnal beugranak a régi-mostani Legos építkezések emlékei. Volt, hogy napokat, heteket is el tudtunk játszani, építeni a Legoval. Kész csoda, hogy eddig nem készült a Legohoz kapcsolódó játék. A most megjelent Lego Racers azért volt számomra biztató játék – amíg nem játszottam vele – mert ebben a játékban állítólag saját Lego autót építhetünk, majd versenybe szállva autózhatunk kedvenc kocsinkkal. Maga a játék stílusát tekintve a Crash Team Racing-hez áll a legközelebb, tehát verseny közben fegyvereket is bevethetünk ellenfeleink ellen.

LEGOZZUNK

A főmenüben öt féle dologgal találkozhatunk. A legfontosabb egy autó építése lesz, már ha akarunk építeni, mert választhatunk kész kocsik között is, ám sokkal izgalmasabb egy magunk által tervezett járgánnyal rajthoz állni. Tehát lépjünk a Build menübe. Első feladat egy új versenyzőt kreálni, rakjunk tehát össze egy nekünk tetszőt. Ha ezzel megvagyunk adjunk neki nevet. Itt a névkártyánál még az arckifejezését is megváltoztathatjuk szereplőnknek. A következő lépcső a Build Car pont. Itt először választunk kell, hogy milyen típusú kocsit akarunk átépíteni. Igen saját kocsit nem lehet tervezni és megépíteni, a megadott alapokra kell rá helyezni az ismert Lego kockákat. Ez nagy kár, jobb lett volna, ha az alapot is mi tervezzük meg. Itt van egy pont, a Quick Build, amivel a gép rak össze nekünk egy kocsit, amit a Remove Bricks-szel eltávolíthatunk. Az igazi építés a Build-nál található. Az X-szel lerakhatjuk, a Háromszöggel eltávolíthatjuk a kockákat. Az L2-R2-vel kockatípusok között válogathatunk, míg az L1-R1-el a kockák között szelektálhatunk. A Kör+iránnyal a kamerával lehet körbe nézni, míg a Négyzettel a hosszabb rudakat és kockákat lehet forgatni. Egészen sok fajta járgányt lehet összerakni, mindenki az ízlésének megfelelőt. Szinte az összes híres és ismert Lego kocka megvan, ám egy-kettőt hiányoltam. Kockát csak akkor lehet lerakni, ha az összes lap szürkén világít. Igazán irreális kocsikat sajnos nem lehet építeni, lehetőségek kissé korlátozottak. Ha végeztünk nyomjunk a Finish pontra. Ezeken kívül még menthetünk, építhetünk egy újabb autót és ami a legfontosabb, mehetünk egy próbakört (Test Drive). Amennyiben ezzel is megvagyunk mehetünk az igazi versenyre.



VERSENYEK, FEGYVEREK, IRÁNYÍTÁS

Négyféle módon versenyezhetünk a játékban. Az első a Circuit Race, ami egy bajnokságnak felel meg hét versennyel, Lego-ország hét legkülönfélébb, ám felettébb ismerős helyszínein. Mindenhol a legjobb háromban kell lennünk a továbbjutáshoz. A Single Race az egyszerű versenyt jelent egy tetszőleges pályán. Érdemes itt begyakorolni a pályákat. A Time Race időelleni küzdelmet jelent, míg a Versus egymás elleni versenyt. Sajnos csak két ember játszhat egymás ellen, nem úgy mint a Crash Team Racing-ben, amit négyen is lehet nyomni. Nagyon fontosak a felvehető fegyverek is. Sokféle található belőlük, egyébként a színesen forgó Lego kockákból vehetjük fel őket. Fontos a zöldessárgásan világító kocka, ezzel a meglévő fegyverünket erősíthetjük fel. Fegyvereink és a felvehető extrák klasszikusnak mondhatók: pajzs, olaj, bomba, áram, csáklya, gyorsítás stb. Hülye dolognak tartom, hogy ha van nálunk fegyver, akkor felvehetünk egy másikat, persze ilyenkor a meglévő cucc elveszik, így nem lehet későbbre tartalékolni az extráinkat.

Idegesítő a CTR után, hogy a játéknak nincs analóg támogatása, így a kanyarok bevétele elég nehéz lesz. A kanyar vételhez érdemes nyomva tartani az R1-et. Az L1-el a nálunk lévő extrát használhatjuk. Az L2-vel térképet illetve a kilométerórát hozhatjuk elő, az előbbi ellenfeleink helyzetének megállapításához kell. A Körrel hátra nézhetünk, míg a Háromszög a nézet váltást szolgálja.

Verseny közben érdemes figyelni a pályát. Ez egyrészt a különböző veszélyes csapdák elkerülése miatt fontos – egy-két pályán ugyanis vannak csapdák – másrészt levágásokat és rövidítéseket találhatunk. Például az első pályán a hordókat ki lehet lőni.





ÉRTÉKELÉS

A Lego Racers nem lenne egy rossz játék, ha nem játszottam volna magam betegre a CTR-el. Ez utóbbi színvonalát ez az anyag meg sem közelíti, bármely paraméterét is vizsgáljuk a játéknak. A grafikája szépnek mondható, ám a CTR nagyságrendekkel jobb nála és ugyanez mondható el a zenékre meg a hangokra is. Ami igazán bosszantó, hogy az irányíthatósága a LR-nek nagyon gyenge, az analóg támogatás nagyon hiányzik. Állandóan a falnak ütközünk és emiatt lelassulunk, ám úgy vettem észre, hogy a fegyverek nem lassítják le annyira az ellenfelet, amennyire kellene. Ráadásul a CTR sokkal tartalmasabb, hosszabb volt, vagy háromszor ennyi pályával és sokkal több játékmóddal. Szóval a gokartos autós játékok között a Crash Team Racing a király, de ha saját autót akarunk építeni, érdemes nekifogni a Lego Racers-nek is.

Veres Miki

LEGO RACER

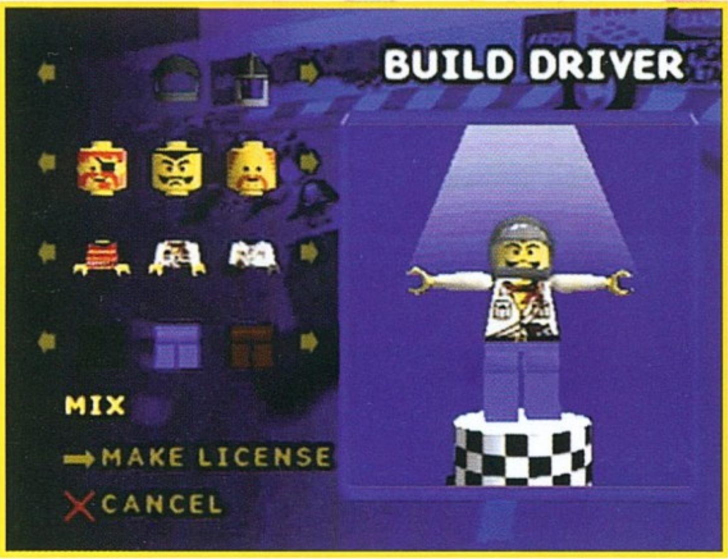
LEGO MEDIA

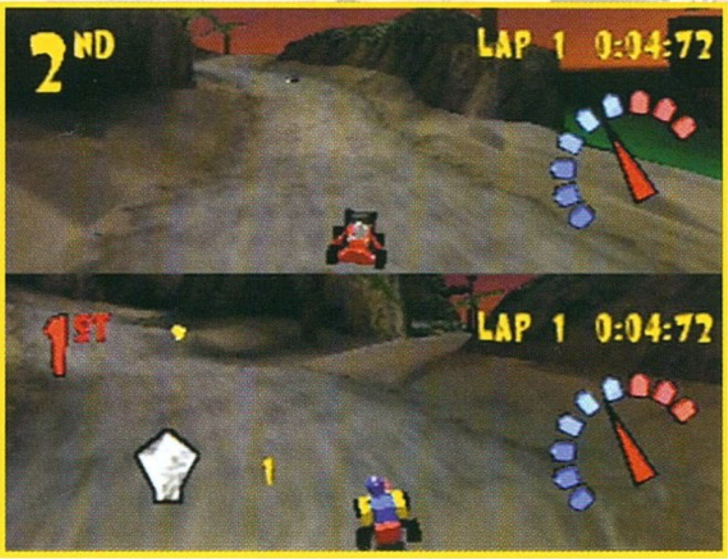
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ SAJÁT AUTÓT LEHET ÉPÍTENI
× KÉNYELMETLEN IRÁNYÍTÁS, CTR EZERSZER JOBB

71%





Head to Head to Head to Head Combat!



ÖLD A DÍNÓT, NE SIRÁNKOZZ!

Nem tudom, ki mennyire van otthon a PC-s játékok világában, de aki egy kicsit is figyelemmel kíséri a számítógépes first person shooterek fejlődését, az nyilván észrevette, hogy a játékmenetet tekintve egyre inkább áthelyeződik a hangsúly az egyjátékos módról a többjátékos módra, és azon belül is főleg az Internetes játékra. Mostanában a műfaj nagy öregjei ugyebár Arena, illetve Tournament alcímmel jöttek ki, s bennük már nem egy magányos hősként kell holmi idegen lényeket halomra lőni, hanem jókora arénákban intelligens harcosokkal kell véres harcokat vívni, avagy jópofa csapatjátékokat lehet rendezni. Nos, mindez azonban a PC-k világa, ahol egy modem segítségével ugyebár egy szempillantás alatt a világhálón teremhetünk, s mindig akad egy játszótárs. De vajon ki lehet-e élezni multiplayer üzemmódra egy N64 játékot is? A Turok: Rage Wars most ezzel próbálkozott. Bár van benne egyjátékos mód is, igazából négy irányítóra, és egy minél nagyobb képernyős TV-re íródott a játék.

Turok: Rage Warsban tehát a multiplayer játékok klasszikus szabályai a mérvadók. Négyfajta játékmód lehetséges: mindenki-mindenki ellen típusú deathmatch (Bloodlust), csapatjáték (Team Bloodlust), fogócska (Frag Tag), és zászlózsákmányolás (Capture the Flag). De talán nem mindenki tudja, mit jelentenek ezek a fogalmak, úgyhogy nézzük őket kicsit részletesebben! A Bloodlustnál az a nyerő, aki a leghamarabb követi el a versenykiírásban meghatározott számú gyilkosságot. A halálozás nem számít – kivéve, ha magunkat öljük meg, mert az levonódik a teljesítményünkből. A Team Bloodlust majdnem ugyanez, csak ott játékosok csapatokat alkotnak, így tehát egymásra is kell ügyelniük, illetve komolyabb taktikákat dolgozhatnak ki. A Frag Tag egy jópofa móka: adva van egy véletlenszerűen kiválasztott játékos, aki egy majmot (avagy egy csirkét) alakít, s arra vadászik az összes többi. Végül a Capture the Flag-nél zászlót kell zsákmányolni, s azt a pálya másik felére átfuvarozni.

Az igazat megvallva az utóbbi két játékmód elég sajátságos – szóval rájuk nem is annyira vonatkoznak a "klasszikus szabályok". S rögtön hozzá kell tennem: sajnos az Acclaim-féle megoldások nem túl szerencsések. Például eleve furcsa, hogy nem az számít, ki tud tovább majomnak megmaradni, hanem hogy ki tud több majmot puskacsővégre kapni. Az meg még furcsább, hogy véletlenszerűen sorsolódik ki, ki lesz az áldozat. Persze ez abból következik, hogy a majom csak úgy válhat meg a hálátlan szerepétől, ha időben megtalálja azt a platformot, ami éppen világít. S hogy ez miért rossz? Hát mert mindez a gyakorlatban annyit jelent, hogy ha a vadászok betömörülnek úgymond "campelni" az éppen aktív platform köré, a majomnak esélye sincs, hogy "leadja a műszakot". Jó, hogy a vadászok egymást is irthatják, de ez nem vigasztalja a majmot – hiszen matematikailag elemezve a dolgot: egy életben maradt lesipuskásra mindig számíthat.

A Capture the Flag-et pedig még jobban elszúrták. Valamennyi résztvevőnek ugyanazt a zászlót ugyanarra a pontra kell elvinnie, azaz nincs saját bázis, amit meg kéne védeni. Jó, hogy a játékban maximum négy játékos lehet (a bekapcsolható gépi játékosokkal együtt), és talán két-két fős csapatokkal nem lett volna olyan nagy élmény bázist védeni, de így meg túlságosan leegyszerűsítették a dolgot. Ha megszereztük a zászlót, már csak végig kell rohannunk a pályán – nincs miért harcba elegyednünk.

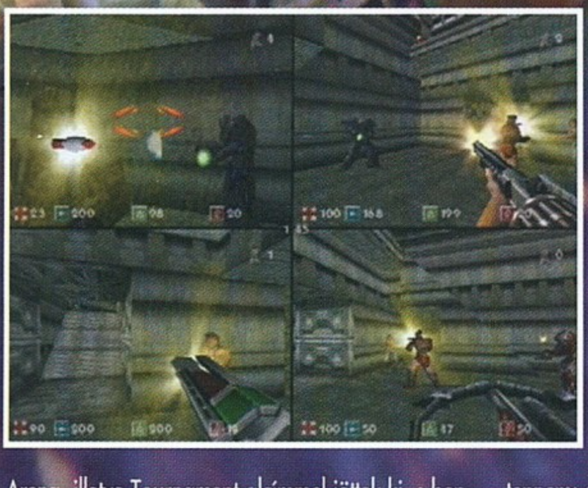
Viszont a játék dicséretéül legyen mondva, hogy több karakter közül választhatunk, melyek – részben – egyedi fegyverekkel rendelkeznek. Egy jókora pöröly az alapfegyver (kivéve a raptorokat, melyeknek az egyetlen szerszámuk a karmuk), s ehhez jöhet még lőfegyver, sörétes fegyver, energiafegyver, különleges fegyver, és robbanó fegyver. A magunkkal hurcolt fegyvereken túl plusz még a pályákon is találhatunk olyan klassz dolgokat, mint mondjuk egy bárhol elhelyezhető automata ágyút. Mindezekkel 36 pályán, illetve a belőlük alkotott bajnokságokon ritkíthatjuk egymás sorait. Bár a Rage Wars kifejezetten multiplayer játék, azért van egyjátékos módja is, melynél kizárólag botok ellen kell győzedelmeskednünk. (És nem csak opcionálisan választhatók gépi játékosok, mint egyébként.) Ötletes módon egy-egy kalanddá gyúrták össze a multiplayer pályákat. Mindegyik karakternek más-más utat kell végigjárnia – kisebb-nagyobb kihívásokkal, főellenségekkel. Egy térképszerű táblára vannak felrajzolva az állomások: mindenki ugyanonnan indul, és ugyanoda érkezik, de más ösvényeken keresztül jutnak el a célhoz, s még az egyes szereplők is választhatnak kisebb elágazások közül.

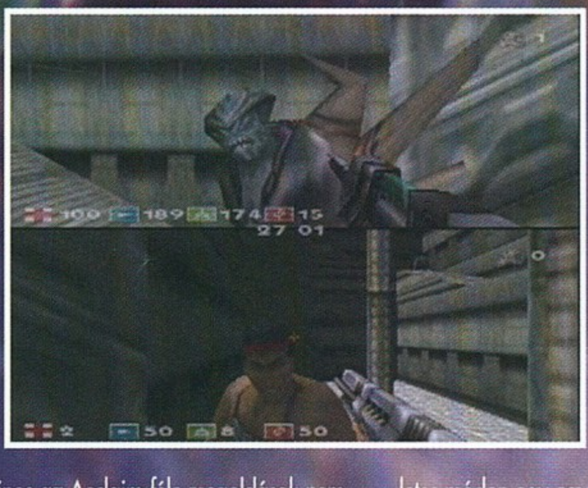
Minden pályán adott számú élettel indulunk, és egy meghatározott teljesítményt kell nyújtanunk. Ahogy haladunk előre, a győzelmeinkért különböző jutalmakat kapunk. Talizmánokat, amelyek az életeink számát, illetve a nálunk lévő muníció maximális mennyiségét növelhetik, új fegyvereket, alternatív fegyverhasználati módokat (pl: nagyobb csapás a kalapáccsal, távcső a nyílpuskára), végül pedig az Elveszett Világok urának legyőzésével újabb és újabb karaktereket nyithatunk meg (összesen 17-et). A már ismert figurák köszönnek vissza: Turoktól Campaignerig tart a választék. Ha pedig már mindenkivel végeztünk, még egy új játékmód is aktiválódik: a kétjátékos küldetések.

Persze ahogy hívjuk be az egyre jobb karaktereket, a küldetések úgy nehezednek: egyre több pályán, egyre okosabb ellenfelekkel kell megmérkőznünk. Nagyon jól megoldották ezt az egyjátékos módot, csak az kár, hogy a multiplayernél említett hibák még jobban kicsúcsosodnak. A botok ugyanis úgy átlagban elég intelligensek, de arra az egyszerű dologra például nemigen jönnek rá, amit a majom elkapásánál mondottam – szóval a Frag Tag meneteket gyerekjáték megnyerni. A Capture the Flag pedig teljesen értelmetlen. Az arénák olyan kicsik, hogy még egy emberi játékosnak sincs sok esélye "leszedni" a zászlóvivőt – nemhogy a botoknak, akik meg csak összevissza lézengenek. Ráadásul a gép csak a mi eredményünket tartja nyilván, szóval az ellenfelünk annyi pontot csinálhat, amennyit nem szégyell – attól még továbbjuthatunk. Gyakorlatilag arról szól a dolog, hogy elhozzuk a zászlót, lerakjuk a zászlót, elhozzuk a zászlót, lerakjuk a zászlót...

A másik, amitől nem voltam elragadtatva, az a játék grafikája. A pályák szinte kizárólag csak folyosókból állnak – mintha a Doom-korszak jött volna vissza. Semmi jellegzetesség nincs rajtuk – jobbára csak néhány textúra változik. A raktárépületre ugyanúgy ráillene mondjuk az "egyiptomi sírkamra" elnevezés. Tévedés ne essék: csak a külsőségekkel van gondom, a pályák amúgy elég változatos formatervezésűek. Jut eszembe: minden pályán stratégiai fontosságú az ún. energiamag. Ez időről időre egy helyen termelődik újra, s ha felvesszük, különleges erők birtokába jutunk. Ideiglenesen lelassíthatjuk az időt, sérthetetlenné válhatunk, vagy mondjuk megnövelhetjük a tűzerőnket...

V.Z.







TUROK: RAGE WARS

ACCLAIM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
EXTENSION PAK

✓ 2-4 JÁTÉKOSNAK KITŰNŐ VÁLASZTÁS
× A TUROK 2 ENGINE-JE MÁR ENNÉL SZEBB GRAFIKÁT IS PRODUKÁLT, EGYES KÜLDETÉSEK PEDIG TELJESEN ÉRTELMETLENEK

81%

Nem is nagyon hiszem, hogy a világ azon részén, melyen civilizált fehérek laknak lenne olyan felnőtt vagy gyermek, aki nincs tisztában mi is az a LEGO. Talán nincs is még egy ilyen játék, melynek sikerült volna ennyire meghódítania minden korosztályt. Van, aki igazi fanatikus gyűjtő és vannak, akik csak amolyan hétvégi játékosok – mindenesetre nagyon is jól el lehetett szórakozni egy-egy esős nap a színes kis téglácskákkal. Most már azonban nem csak a maga 3D-s mivoltában építkezhetünk, hanem a különböző konzolok révén a virtuális világban is szabadjára engedhetjük fantáziánkat. Egyre másra érkeznek a LEGO névvel fémjelzett játékok, igaz ez idáig csak PC-re, most azonban megjött végre a LEGO RACER Nintendo 64-re is. Mint a neve is mutatja ez egy

AZ ÉLETBEN JOBB LEGÓZNI!

versenyjáték, mégpedig LEGOLAND-ben, LEGO autókkal LEGO pályákon, LEGO sofőrökkel, ebben az anyagban ugyanis minden a kis kockákból van felépítve. Az igazsághoz mondjuk hozzátartozik, hogy maga az alapötlet finoman szólva nem valami eredeti, végül is csak egy újabb MARIO KART klón, csak most LEGO köntösbe van bujtatva a klasszikus versenyjáték. Bőven akad tehát vetélytársa mindkét konzolon, és hogy sikerül-e valami újat mutatnia, hát az majd kiderül a cikk végére.

A mentéshez legalább 62 üres blokknak kell lennie, ezért cserébe viszont elmentheted a saját magad által megtervezett járművedet és sofőrjét. Bizony, mert nem lenne egy LEGO játék, ha nem lehetne benne építkezni! Talán ez az egyetlen nagy különbség a többiekhez képest, itt ugyanis nem csak kiválasztani tudsz egy szereplőt vagy egy járgány, hanem te magad rakhatod össze, sőt még azt is megadhatod milyen képet vágjon az embered. Nos, hogy ez jó-e vagy sem azt mindenki döntse el maga, de ha ez irányba fog haladni a világ nekem egyáltalán nem fog tetszeni. Szerintem egyetlen egy játék sem (lehet az bármilyen jó) tudja visszaadni azt az élményt, amikor kiöntesz egy nagy doboz LEGO-t a szoba közepére, és saját magad keresed meg a nagy kupacban a hiányzó alkatrészeket. Az viszont nagy előnye, hogy tuti nem fogja összeporszívózni valamelyik takarításmániás szülőd, ha véletlen valami kimarad pakolás közben. Mielőtt azonban még nagyon elkalandoznánk, ha "alkotni" akarsz, válaszd a főmenüben a BUILD opciót. Ilyenkor még meg kell adni, hogy melyik memóriakártyára akarsz majd menteni és kezdődhet is a munka. Ha még sincs kedved tökölni, akkor válaszd a MIX-et, és a gép véletlenszerűen összerak neked egy embert a rendelkezésre álló anyagokból. Amúgy egy nagy adag fej, sapka, haj, láb és test közül válogathatsz. Ha úgy érzed, elégedett vagy a "fenegyerekkel", akkor a MAKE LICENSE-nél megkaphatod a jogsidat, beírhatod a nevedet, és még utoljára változtathatsz az arckifejezéseden. A BUILD CAR-on belül rakhatod össze a megálmodott versenyautódat. (QUICK BUILD-el a gép által tervezett kocsik közül választhatsz.) Szóval az elején egy csont üres alvázat kapsz, és ebből kell valami versenyképeset kihozni. Mielőtt azonban elkezdenél építkezni, adnék egy pár jó tanácsot. Először is figyelj oda arra, hogy verda szimmetrikusan legyen kialakítva, különben kiegyensúlyozatlan lesz és ez igencsak érződni fog majd a kormányzásnál. Ne is nagyon pakold tele a kasznit, mert bár jól kormányozható lesz és gyors, viszont iszonyú lassan fog gyorsulni, ezen kívül már csak az áramvonalasságára ügyelj. A D pad-del a különböző LEGO világok anyagai közül válogathatsz, mert hát ugye mindegyikhez különböző darabok tartoznak. Ha űr LEGO-kból építkezel, mindenféle hajtóművekkel meg ágyúkkal szerelheted fel a csotrit, míg a "középkori" készletből zászlókkal és pajzsokkal díszítheted a járgányodat. Az anyagok közt az L-lel és az R-rel válogathatsz, lerakni őket az A-val tudod, már ha van elég hely neki. A kamerát a C gombokkal, az alkatrészeket a Z-vel tudod forgatni. Ha elkészült a mű nyomj egy startot, és a TEST DRIVE-nál rögtön le is tesztelheted mit tud.



A CURCUIT RACE-nél nyomhatod a bajnokságokat, de csak szépen sorjában! Az elején még csak az első van nyitva, a következő versenysorozat csak akkor nyílik meg, ha legalább dobogós helyen végzel. Mindegyik világnak van egy bajnoka is, aki keményen be is szól a verseny előtt. Egyébként muszáj ezzel a résszel szenvedni egy kicsit, mert amíg itt nincsenek behozva a pályák, addig a többi versenymódban (sima verseny, időmérő, két játékos mód) sem lehet őket választani. Ja, és ezen kívül még egy dolog miatt hasznos, ha az első helyen végzel: ekkor ugyanis elnyered a bajnok és világának alkatrészeit, azaz ha legyőzöd mondjuk a kalózkapitányt, mikor később építkezel már különböző kalóz LEGO-k anyagaiból és testrészeiből is válogathatsz. Ettől az egy érdekességtől eltekintve maga a játék, mint már mondottam csak egy sima MARIO KART klón. Minden futamban hat versenyző áll rajthoz (ha nem terveztél magadnak saját sofőrt, négy versenyző közül választhatsz) és küzd mindenféle ismerős és ismeretlen LEGO világokban egymás ellen. Küzdelmet pedig vegyétek szó szerint, mert itt is különböző extrákkal és fegyverekkel keserítheted meg ellenfeleid életét. Egyébként egyszer érdemes végigolvasni a neveiket, tiszta Holló Színház. A terep ötletes, mindenhonnan ismerős rég elfelejtett dolgok köszönnek vissza. Az egyik pályán mondjuk pálmafák lengedeznek, vagy szellemek ijesztgetik az ember fiát, a folyóparton krokodilok sütetik a hasukat, az öbölben egy bárka vesztegel, a Marson űrhajók húznak el a fejünk fellett. A baj csak az, hogy a pályák elég rendszertelenül vannak kidolgozva, össze-vissza kanyarognak, plusz még nagyon szűk is az út, és ez igazán rányomja a bélyegét a versenyre – röviden élvezhetetlen és nehéz lett. Az első pár pálya után igencsak be kell gyakorolni őket és még így is csak nagy mákkal lehet győzni, nem is tudom hogy fognak ezzel megbirkózni a kissrácok, márpedig elvileg ez a játék nekik készült. Néhol vannak elágazások is, ezeket általában be kell robbantani, nagyritkán pedig azért változik meg az útvonal, mert történik valami a pályán (ledől egy torony stb.). A dolog annyira gázos, hogyha csak egyszer is nekimész valamilyen tereptárgynak, már csak álmodozhatsz az első helyről. A kocsik irányítása is elég fura, mintha csak egy kisgyerek játszana egy LEGO autóval, soha nem íven fordul a kocsi, hanem ahogy balra húzom egyből balra megy. Épp ezért amíg ezt meg nem szoktam a kanyarokban folyton a falnak mentem. Az irányításról túl sokat nem is lehet mondani, ugyanaz, mint bármely más autóversenynél.

Annyi az újítás csak, hogy többféle kameranézet van, és a le C-vel hátranézelődhetsz. Verseny közben négyféle extrát vehetsz fel "hármasok" formájában: a kék a páncél, a zöld a turbó, a piros egyfajta lövedék, a sárga pedig egy csapda a mögöttünk jövőknek. Van még egy ötödik is, ez amolyan POWER UP a fegyvereknek, minél többet szedsz fel belőle az épp nálad lévő cucc annál erősebb lesz, azaz a pajzs mondjuk nem csak három másodpercig tart, hanem tízig. A grafika elég közepes, semmiképp sem fogsz tőle megpadlózni, a zene viszont az eddigi legsemmitmondóbb, amit játékban hallottam. Szóval ez a játék sem lett egy csoda, de remélem ez még csak a kezdet és a jövőben sokkal színvonalasabb "LEGO-s" anyagokkal nyomulhatunk majd, mert ez egy nagyon hálás téma és tudom, hogy sokaknak bejönne. Összegzésként annyit, hogy a hibái ellenére is valamilyen szinten jó volt vele játszani, mert egy röpke kis időre visszarepített a gyerekkoromba, amikor még nem volt más gondom csak, hogy sikerül-e időben megmenteni ROBIN HOOD-ot mielőtt kivégzik.

CSIPI M LEE







LEGO RACERS

LEGO MEDIA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMORIÁBA
RUMBLE PAK

✓ NEM EGY NAGY SZÁM MÉGIS NOSZTALGIKUS ÉRZÉSEKET KELT AZ EMBERBEN
× EBBŐL A TÉMÁBÓL TÖBBET IS KI LEHETETT VOLNA HOZNI, RÁADÁSUL NEM LEHET NÉGYEN JÁTSZANI

77%

XENA WARRIOR PRINCESS

NAGY NŐ, NAGY ÖRÖM!

Emlékszem karácsony környékén szokás szerint ment a nagy surdulás (Vajon mi lehet az a "surdulás"? Marin) még délután is az ágyban voltam. Csak úgy kapcsolgattam a TV-t és az egyik adón pont a XENA ment, mondom, ezt most végignézem úgy se láttam még egyet sem. Na most a szóban forgó részben a következőképpen kezdődött a bonyodalom XENA mert nem talált elég nagy lapulevelet Gabrielle kéziratával törölte ki a formás kis popsiját, erre a szöszi elcserélte az ostorát egy lábosra a hely-



béli kis faluban. Innentől kezdve folyamatosan szívatták egymást az egész részben, persze a végén kibékültek.(ja és a nőci kézzel fogja a halat ez azért már nem semmi) Utána percekig csak ültem, és azon gondolkoztam vajon a készítők milyen rejtett mondanivalót próbáltak eljuttatni hozzám eme alkotásukkal. Aztán feladtam és úgy gondoltam nekem egy életre elég volt a XENA-ból, erre most tesztelhetem a XENA: WARRIOR PRINCESS című játékot. Arra rögtön felhívom a figyelmét minden 64 tulajnak, hogy bár a címe ugyanaz ez egy egész más játék, mint ami PS-en létezik, és amit a múlt havi számban bemutattunk. Az egy mászkálós verekedős játék volt ez pedig egy sima ember-ember elleni 3D-s verekedős anyag. A forgatókönyvíró végre megerőltette magát és egy egészen egyedi sztorival állt elő. A küzdelem a Végzet Talizmánjáért folyik (ez is az alcíme a játéknak) a tét a világ sorsa blabla. A 64-esen már megszokott gyenge, rövid szöveges intro után egyből a főmenübe, jutunk. Első ránézésre semmi különösen új dolgot nem találunk az opciók között, amit más bunyós anyagokban nem lenne benne, elárulom sokadik ránézésre sem fogtok találni.

A QUEST MODE elvileg egyfajta sztori módnak felel meg, mondjuk, ahol a menetek között nincsenek átvezető képek vagy szövegek azt nálam ARCADE módnak hívják, de mindegy. Itt két győztes menetig tart a küzdelem, és ha sikerült végigverned a tizenegynéhány ellenfelet vár még rád egy főellenség is. Ezt kinyuvasztva láthatsz majd egy állóképes megnyerést. A választható karakterek közt mindenki ott van, aki számit a legtöbbjük valamilyen istenség vagy rég porrá hamvadt ókori hős feltámadt reinkarnációja (mint pl.: CEASAR), a sorozat nézőinek valószínűleg ismerősebbek lesznek, mint nekem, szinte már csak Hercules papa hiányzik a sor végéről.

VS: a többjátékos módban annyi az érdekesség hogy akár egyszerre négyen is püfölhetjük egymást, a C gombokkal pedig még csapatokra is oszthatjuk a küzdő feleket, ha ezzel is megvagyunk már csak egy nekünk szimpatikus pástot kell kiválasztanunk és már mehet is az össznépi csonttörés.

ROSTER: itt mindenki 2, 3 vagy akár 4 embert is választhat, és ha az egyik meghal helyébe lép a következő, és vele folytathatod tovább a harcot szóval ez amolyan "az utolsó emberig "tartó közdelem.

PRACTICE: ez ugyi a gyakorló mód, mielőtt elkezded beállíthatod, hogy az ellenfeled egy helyben álljon, védekezzen vagy az épp kiválasztott intelligencia szinten teljes erejéből, küzdjön ellened. A játék egyik legnagyobb hiányossága hogy nincs Command List (még itt a gyakorló módban sincs), azaz a játékban az égvilágon sehol nem lehet megnézni a karakterek speciális mozgásait, fogásait illetve varázslatait hogy a kombókat ne is említsük. Ez még persze megbocsátható lenne, ha legalább a gépkönyvben lenne egy lista, mondjuk a legalapvetőbb mozgá-





sokról. De ilyet hiába is keresnél, mert ebben az extra vastag (tíz oldalas) füzetecskében hét oldalon keresztül foglalkoznak a karakterek háttértörténetével, tulajdonságaival de a mozgásaikról egy szó nem esik. Az egy dolog hogy tök jó hogy tudom ki honnan jött milyen stílusban küzd, meg hogy mi a neve a speciális támadásainak az meg egy másik dolog hogy ez az egész totál haszontalan. Mindenesetre a vállalkozó szellemüek próbálkozzanak szorgalmasan, hátha még valami kivégzésfélére is rájönnek (csak nem ebben a játékban). Az options menü kegyetlen szegényes (főleg egy PS-es játékhoz képest, ahol még azt is megadhatom, hogy az emberem merre fésülje a haját), mindenesetre bunyó előtt állítsátok át a nehézségi szintet EASY-re mert különben a hatodik ellenfél után állandóan szét fogják kombózni a fejeteket.

Maga a küzdelem szépen megtervezett 3D-s arénákban zajlik, ráadásul ezek a pályák még változatosak is. Mindegyik karakternek megvan a saját "otthona", tehát pl. míg LAO MA-val egy pagoda előkertjében küzdhetünk meg addig ARES a saját tróntermében fogad minket. De harcolni fogsz leégett falu romjai között, erdőben vagy egy ivóban is. Amire nem lehet még panasz azok a zenék, az összes nagyon jól sikerült (nekem legjobban a menü alatt hallható kántálós rész tetszett) és egy kicsit ki is lettek színesítve, hogy igazi vérszemet kapjon tőlük az ember. Gondolok itt arra, hogy a Kínai pályán nem csak keleties dallamok szólnak, de közéjük vannak keverve a harci dobok növelve a harci kedvet. A hangok is normálisak csattognak a kardok mikor a fém fémmel, találkozik, viszont a szereplők halálakor hallható nyögések röhejesek. Mindegyikük valami iszonyatos repedtfazék hangon leheli ki a lelkét. Amúgy az emberek részletesen ki vannak dolgozva, de a mozgásaik elnagyoltak és irreálisak. Alapvetően mindegyikük egy kicsit másképpen harcol, ez főképp attól függ, hogy milyen fegyvert használ, ez lehet kard valamilyen bot, de mondjuk a főellenség DESPAIR egy hatalmas csontozó bárddal kaszabol. A dobozon külön fel van tüntetve, hogy új kombók (vajon mihez képest ujjak) és varázslatok vannak a játékban. Töredelmesen bevallom nekem még nem sikerült túl sokat varázsolgatnom, de a lényeg hogy a gép tökéletesen tud mindent. Néha túl tökéletesen is nem egyszer fordult elő csak távoli lövésekkel vagy varázslatokkal vertek perfektre. És ha már itt tartunk a végefelé essen egy pár szó az irányításról is. Szóval játszhatsz analóggal vagy D paddal a Z-vel védekezhetsz az R az ugrás, ha sarokba szorítanak az R folyamatos nyomva tartásával felmászhatsz a tereptárgyakra és az ellenfél feje fellett átugorva a hátába kerülhetsz. Az a-val fordulhatsz a helyes irányba, ha netalán eltévednél a nagy 3D-ben. Verekedni a négy C gombbal tudsz. Mondjuk nekem a kombórendszer nem tetszett, ha egyáltalán beszélhetünk ilyenről, mert elég egy gombot nyomkodni a győzelemhez. Sajnos a játék megtartotta a filmsorozat azon rossz szokását, hogy egy csepp vér sem folyik benne. Pörgetve feldobom az ellenfelemet a kezemben ott a kard értelemszerű lenne még a levegőben kettévágni vagy átdöfni erre mit csinál az emberem? Esés közben elkapja és ledobja a földre ráadásul a menet végén sincs visszajátszás. Igazán értékelni valószínűleg csak az a réteg tudja majd értékelni – a gyerekek és a XENA rajongók- akiknek készült. Én személy szerint annak örültem volna jobban, ha a PS-es mászkálós-kaszabolós játékot hozták volna át a 64-re is.

CSIPI M LEE







XENA: WARRIOR PRINCESS

TITUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ ZENÉK VÉGRE, VAN XENA 64-EN IS
× CSAK EGY TUCAT VEREKEDŐS JÁTÉK, HOL A COMMAND LIST?

73%

Nem tudom, hova tudja még fejleszteni a Rare az N64 játékok színvonalát, de sajnos gyanítom, hogy már nem sokkal tovább. Azaz miket is beszélek! Mi az, hogy sajnos? Már az is baj, ha valaki túl jót alkot? A Nintendo egyes számú fejlesztőgárdája a látszólag tökéletesre tett rá még néhány lapáttal. A SNES-en sztárrá vált Donkey Kong majomcsapat 3D-s kalandját ugyanis szemlátomást a Banjo-Kazzoie alapjaira építették, és sikerült is túltenni rajta. A Donkey Kong projekt mindennel szemben prioritást élvezett (még szegény Banjo új kalandja is háttérbe szorult), úgyhogy el lehet képzelni, milyen lett a végeredmény. Azaz nem lehet elképzelni, mert ezt látni kell!

Amint áramot adunk az N64-nek, mindjárt leesik az állunk. A D.K. csapat majmai ugyanis egy több mint három perces videó-klippel köszönnek be – még a szöveg is ki van írva, úgyhogy akinek van kedve rappelni, akár karaokezhat is. Jó, igaz, hogy ez a pap-szám annyira bárgyú, hogy kétszer nemigen hallgatjuk végig, de hogy csak úgy mellékesen egy ilyen produkciót gyömöszöljenek bele egy kártyába, az nem semmi teljesítmény. Egy PlayStation CD az más, de hogy egy kártyán ilyesmi legyen, az igencsak meglepő.

NÉHÁNY SZÓ ELÖLJÁRÓBAN

A Donkey Kong 64 az első olyan játék, ami csakis kizárólag bővítővel hajlandó elindulni, úgyhogy nem véletlen, hogy egy kissé izmosabb az ára: merthogy a négy megás memóriamodul mellékelve van a dobozban. Grafikailag tehát a korábbi császár, a Banjo immár a múlté – még akkor is, ha a magasabb felbontás és a több terep miatt néhol mintha kicsit szerényebben lenne textúrázva a terep. Nagyszerű real-time fényeffektusok teszik igazán gazdaggá a vizuális élményt – például láthatóan szívesen alkalmaztak inogó lámpákat. A zenék – persze ezzel most nem a kezdeti rap-számra gondolok – a Banjo-t idézik, azaz nagyon hangulatosak, és kristálytisztán szólnak. De talán felesleges is az audiovizuális élményt holmi közhelyekkel magasztalnom. Elég annyi, hogy ha valaki azt kérné tőlem, mutassam meg, mit tud egy N64-es, feltétlenül a Donkey Kong 64-et indítanám el.

minden sérüléskor egy szelet esik ki belőlük – az életerőnket tehát dinnyeszeletek pótolják. Ami az egyéb begyűjtendő dolgokat illeti, aranybanánokat, sima banánokat, és pénzérméket találhatunk legfőképpen. (Meg lufikat, amiket szétlőve szintén banánokhoz jutunk.) S hogy ezeknek mi hasznát vesszük? Ahhoz előbb meg kell ismerkednünk a többi (non player) szereplővel is.

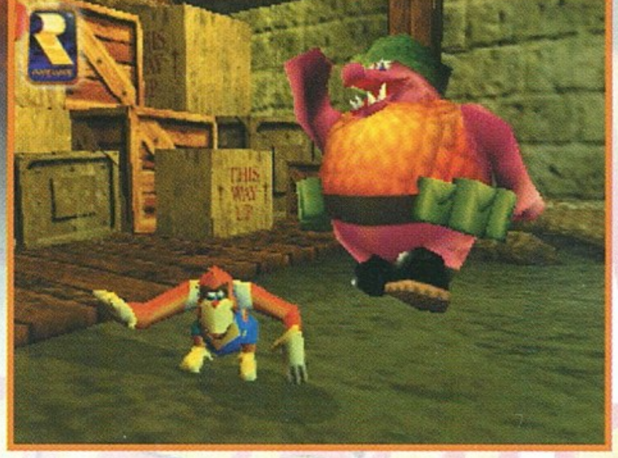
Nagyjából megjelenési sorrendben említeném meg őket. Közülük a legtöbben minden szinten felbukkannak, ezért a házaik – hogy úgy mondjam – mobilak. Meghatározott helyeken csak úgy előbújnak a földből: távolról nézve csupán ikonok jelzik a helyzetüket. Az elején tehát Cranky laboratóriumát ott találjuk, ahol egy szakállas majompofát látunk.

ELSÖPRŐ SIKER A LÁTHATÁRON!





Egyébként a szövegben bemutatják a teljes teamet, ezért már itt láthatjuk, hogy egy elég méretes darab ez a Donkey Kong 64. Csak főszereplőből van öt, s mindegyiknek megvan a maga speciális mozdulata, fegyvere, és nem utolsó sorban: a hangszere.



MÁR MEGINT K.ROOL...

A videó-klip ráadásul még csak nem is az intro, mert a prológus csak a kaland üzemmód indításakor kezdődik. Donkey-ék szigete felé egy randa hajó közeledik, a fedélzetén néhány gonosz kremlinggel (krokodilszerű lénnyel), s a bizarr szerkezet a partnál megfeneklik. Akinek volt SNES-e, már ennyiből is sejtheti, hogy ki a hajó kapitánya: természetesen megint King K.Rool tért vissza, hogy hőseinken bosszút álljon. Mint mindig, most is Donkey legérzékenyebb pontját támadja: csatlósai segítségével – immár ki tudja hányadszor – Donkey aranybanánjait lopja el, s a barátait is foglyul ejti. Amikor Donkeyt értesítik, hogy sziget elnéptelenedett, azonnal az apjához, Crankyhez siet – pontosabban nekünk kell vele odasietnünk, hiszen ezzel már kezdetét is veszi a játék.

A Rare – ahogy azt már megszokhattuk – nem csak technikailag képes bravúrosat alkotni, hanem azt is jól tudja, hogyan kell egy játékot tartalommal megtölteni, és mindenki számára élvezetessé tenni. Mint minden platformjátékban, a DK64-ben is gyűjtögetni, illetve platformról platformra ugrándozni kell, de a játékmenet mégis teljesen újszerű – főként a több választható szereplő miatt. Kicsit talán bonyolultnak is lehetne mondani, ám az átgondolt pályatervezés maximálisan segíti a játékost. A begyűjtendő banánok például egyben azt is jelzik, hogy hova melyik szereplővel kell menni. Ha sárga banánokat látunk, akkor oda Donkey kell, ha viszont mondjuk pirosakat, akkor Diddy. A tárgyakkal hasonló a helyzet. Egymás tárgyait nem tudják felszedni a karaktereink, mert ami nem az övék, az átlátszó marad mindaddig, amíg nem a megfelelő majommal megyünk oda. Ergo megsejtetik velünk, mikor kell karaktert váltanunk.

Ahol erőre van szükség, oda Donkey ajánlott. Ahol viszont gyorsaságra, oda baseballsityakos Diddy. A Kongok között váltogatni a forgó hordókba beugorva lehet. Igaz, eleinte még csak Donkey mászkál szabadon, merthogy a többiek ugyebár K.Roolnak köszönhetően rács mögött kuksolnak. A régi ismerős, Diddy után először Tiny Kong kerül kiszabadításra – egyébként őt is mintha már láttuk volna korábban: kiköpött Dixie Kong. Ez a szőke leányzó is a hajkoronájáról híres, amivel helikopterezni tanulhatunk meg, csakhogy ő Dixievel ellentétben továbbá össze is tud zsugorodni. Aztán jön két új szereplő: Lanky, aki amolyan orángutános stílusban adja elő magát, s "luftballonozni" lehet vele, végül csapat tagjaként köszönthetjük majd Chunkyt is, aki pedig még Donkeynál is robosztusabb. Hőseink energiaállapotát dinnyék jelzik:

A SZEREPLŐK

Professzor Cranky Kong:

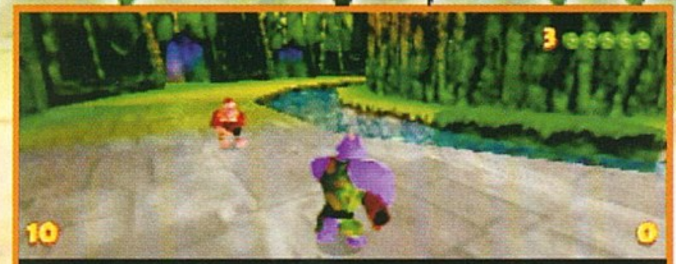
Miután felkutattuk a laboratóriumát, az öreg elküld minket tréningezni a közeli mezőre. Ott négy hordó vár ránk: azok visznek minket a küldetésekhez – mert aki még nem ismerné a Donkey Kong univerzumot, a hordók különleges képességekkel bírnak. Hol portálként, hol ágyúként működnek...

Visszatérve azonban a tréningre: az irányítás egy az egyben ugyanaz, mint a Banjo-Kazooie-ban. A kamerát a kameragombokkal mozgathatjuk, ha pedig azt akarjuk, hogy kövessük a majmunkat, folyamatosan nyomni kell az R-gombot.

Az edzés négy lépésből áll. Először is megtanulhatunk úszni: merülni a Z-vel tudunk, úszni pedig az A-val vagy a B-vel. Utána narancsokat kell dobálnunk – Cranky speciális narancsai ugyanis valójában gránátok. A Z+jobb C-vel hajigálhatjuk el őket. A gránátokkal majd a keményebb ellenfeleket likvidálhatjuk. A harmadik feladat a hordó dobálás. Tárgyakat felemelni/eldobni a B-vel lehet. Végül az utolsó próba a "tarzanozás": az indákon ugrálni az A-val, megfordulni rajtuk pedig az R-rel tudunk (hőseink mindig automatikusan a következő inda irányába lendülnek), ha pedig el akarjuk őket engedni, a Z-t kell lenyomni. A lendítéssel nem kell törődnünk,











mert amíg rajtuk csüngünk, nem lassulunk le. Ugyanebből az okból nem is kell sietni, inkább az időzítésre érdemes figyelni!

Miután a fentiekkel megvagyunk, az öregtől egy üveg varázsitalt kapunk, mellyel képesek leszünk dobbantani (ugrás, majd "Z"). Ez egyrészt egy támadás, másrészt kapcsolókat taposhatunk le vele – például mindjárt a partra vezető rács kapcsolóját.



Crankytől minden egyes szinten (bár ez egy kicsit furcsán hangzik, hiszen bármelyik szintet akármikor meglátogathatjuk) újabb és újabb varázsitalokat vásárolhatunk. Ezek rendkívül fontosak, hiszen a felhörpintésükkel új képességek birtokába jutunk. Ital nélkül Donkey például még arra sem képes, hogy ha egy kart lát, azt meghúzza – ezt a képességet szintén meg kell vásárolni. De azt is így tanulják meg a karakterek, hogyan használják a képmásukkal ellátott kerek platformokat, melyek karakterenként más-más hatással bírnak. Az italokért fizetni a pályákon felszedhető érmékkel kell. 75 érménként ún. banánmedálokkal is gyarapodunk.

K.Lumsy:

Ez az ártalmatlan óriás K.Rool birodalmának a kitagadottja. A krokodilsziget oldalsó, kisebb barlangjában raboskodik. Azért zárták börtönbe, mert nem volt hajlandó K.Rool parancsának engedelmeskedni, és szétzúzni néhány apró szigetet. Ha kiszabadítjuk, bármit hajlandó megtenni. Csakhogy a börtönét nyolc lakat zárja le, melyek kulcsait K.Rool a legfélelmetesebb híveinek adta oda – magyarul a főellenségektől kell megszereznünk őket. Ha megvan egy kulcs, mindig azonnal el kell vinni K.Lumsyhoz, ugyanis amikor a behemót örömtáncot jár, az egész környék beleremeg – s ki tudja, milyen járat omlik be, mi lép esetleg működésbe...

B.Locker:

Ez fapofa voltaképpen nem igazán szereplő: csupán egy életre kelt ajtó, aki az aranybanánjainkért cserébe enged oda minket a portálokhoz, amelyek a tulajdonképpeni pályákhoz vezetnek. Mert hát ha nem lenne világos: a szigetvilág még csak az összekötő szint. Az igazi kihívások a portálok után kezdődnek.

Funky Kong:

Funky a majomcsalád egyik leghibbantabb tagja: a szörfözésről úgy tűnik leszokott, és most fegyverőrült lett. Kongjaink különböző lőfegyvereket vehetnek tőle – mármint úgy különbözőeket, hogy míg Donkey kókuszdiókkal lövöldözhet, addig például Diddy mogyoróval, Tiny pedig tollakkal. Ez azért lényeges, mert vannak kapcsolók, amiket csak meghatározott típusú lőszerrel lehet működtetni. Funkytól lőszert is kérhetünk, a későbbiekben pedig akár nagyobb "lőszertáskát" is vehetünk tőle.

Snide:

Snide, a róka valaha K.Roolnak dolgozott, de kegyvesztett lett. Mivel bosszút akar állni néhai királyán, hajlandó a D.K. csapatnak segíteni. Ő tervezte K.Rool ördögi gépezetét, ezért azt kéri Donkeyéktól, hogy szedjék össze a gép tervrajzát, melynek a darabjait a keményebb Kremlingektől lehet elvenni. Minden egyes darabért Snide egy aranybanánt ad, ráadásul majd a kész tervrajz is nélkülözhetetlen lesz.

Candy Kong:

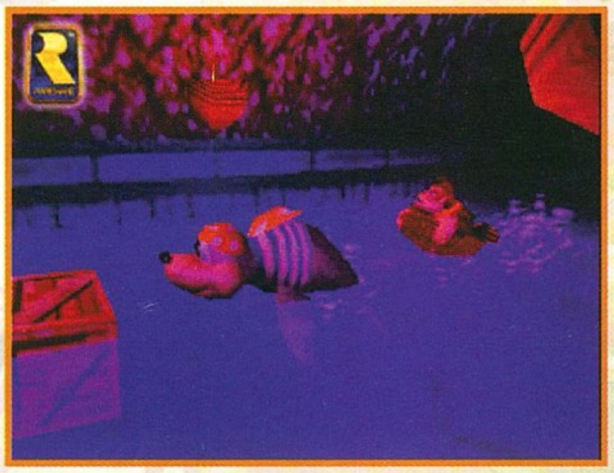
A bájos Candy hangszerekben "utazik". A bűvös hangszereit megszólaltatva elpusztíthatjuk az összes közelben ólálkodó ellenséget, a hangszeres platformokon zenélve pedig speciális dolgokat művelhetünk – például dobolással szabadíthatjuk ki a sivatagban a bezárt tevét. A zeneszerszámoknak szintén van energiájuk: ezt vagy Candynél, vagy a fejhallgató ikonoknál lehet regenerálni.

Wrinkly Kong:

A nagyanyónak tulajdonképpen már csak a szellemével találkozunk, és ebből kifolyólag ő csupán szellemes tanácsokkal szolgál.

Troff&Scoff:

A nagyfőnökökhöz vezető kapukat elég érdekes módon nyithatjuk ki. (Troff és Scoff barlangjába külön portálok vezetnek.) Egy különös mérleg van minden kapu előtt, melynek az egyik serpenyőjében egy kék vízilovat kell banánnal tömnünk, hogy az felemelje a másik serpenyőben terpeszkedő dagadt disznót, mire az a kulcsot elérve végül kinyitja nekünk a lakatot. Mindig a kapura van írva, mennyi banán kell még. Amikor pedig szezám tárul, az ábra átváltozik, s csak az mehet be, aki rá van rajzolva. A főgonoszok kinyírása eleinte még elég egyszerű: általában van egy újratermelődő hordó, és azt kell hozzájuk vágnunk. A gondok akkor kezdődnek, amikor Tinyval kell platformról platformra helikoptereznünk egy sakktáblaszerű teremben, miközben egy ajándékdoboz próbál agyontiporni minket. (Csak miután a dobozból előbújik a bohóc, akkor lehet támadni. Mindig az ellenfelünk területével azonos színű mezőn lévő kapcsolóra kell ráugrani...)





EGYÉB HASZNOS INFOK

Eddig még nem említettem, de a gyorsabb közlekedés szempontjából rendkívül hasznos a banánportálok használata: a szinteken belül számozott platformokra lehetünk figyelmesek, melyek párokban helyezkednek el. Először mindegyiken csak simán át kell haladnunk, ugyanis mindenekelőtt aktiválni kell őket. Az aktív párok segítségével utána egy gombnyomással (Z) közlekedhetünk nagyobb távolságok között, vagyis így nem muszáj bizonyos kényes részeken újra, meg újra átvergődnünk.

A felszedhető tárgyak közül pedig a kristályokat tartom még fontosnak. A kristályok az ideiglenes képességeknek szolgálnak üzemanyagul, amelyeket a karakter-specifikus hordókkal lehet beindítani. Kristályt fogyaszt például Diddy Kong jetpackje. Az ilyen képességeket persze előbb szintén meg kell tanulni Crankytől.

ÉRTÉKELÉS

A játék minősítéséül elég, ha csak a fenti tömött sorokra pillantunk – s hozzáteszem: ezen a két oldalon csak elég pongyolán sikerült a játékot ismertetnem. Alaposan fel kell kötnöm tehát a gatyót, ha a közeljövőben egy részletes



tipphalmazt kívánok készíteni. A játék szavatossága minden képzeletet felülmúl. Nyolc különböző világot járhatunk be (pl.: dzsungelt, gyártelepet), melyekben olyan rendhagyó dolgok is történnek velünk, minthogy egy bányacsillében száguldozunk. Plusz még egy sereg kisebb bonusz-játékban is próbálkozhatunk. A nehezen megközelíthető bonusz-hordók hol egy céllövöldébe juttathatnak minket, ahol krokodilokra kell lövöldöznünk, hol meg éppen egy krokodil szerepét kapjuk meg, és hódokat kell egy lyukba terelnünk. Haláli, hogy még az első Donkey Kong arcade automata is szerepel a játékban.

A felszedhető vagy használható tárgyakat pedig még felsorolni is nehéz. Ráadásul vannak olyan dolgok, melyek hasznára csak idővel jöhetünk rá. Mire jók például a koronák, amiket K.Rool arénáiban helytállva nyerhetünk? Vagy miben segítenek a Banántündérek? Tény, hogy ez a kaland eszméletlen hosszú. Még a Banjonál is hosszabb, és akkor még nem is szóltam a multiplayer üzemmódokról. Létezik többfajta hagyományos deathmatch játék, ahol a Kongokkal egymást lődözhetjük, és van egy aréna, ahol "enyém a vár" típusú meneteket rendezhetünk.

Sokak szerint a Donkey Kong 64 a világ legjobb játéka – bár én ezt egy kicsit túlzónak tartom. Viszont amennyiben a "játékok" alatt csak az ugribugri platformjátékokat értjük, úgy feltétlenül helytálló a vélemény.

V.Z.

DONKEY KONG 64

NINTENDO/RARE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
EXPANSION PAK

✓ AKÁR BLANKÓBAN IS HAGYHATNÁNK EZT A RÉSZT, HISZEN BÁRMIT ÍRUNK IDE, AZ BIZTOSAN A JÁTÉK MELLETT SZÓL

× NINCS ÉRTELME A KÁKÁN CSOMÓT KERESNI

99%

CSEVEGŐ

Szilveszter napján kábé 11:20-kor jutott az eszembe (éppen egy elegáns panzió egyik szobájában álltam cipőstül az ágyon és üvöltöttem, mint a fába szorult féreg), hogy 40 perc múlva jön a VILÁGVÉGE. Kaptam is magam, az egyik cimborám kezéből kicsavartam a Jim Beam-os ampullát, és helyi érzéstelenítésként jól meghúztam. Többször is. Na, 11:50-re enyhén szólva "szalonspicces" állapotba kerültem – felőlem a pokol ördögei is feljöhettek volna, akkor sem estem volna kétségbe, maximum átölelve őket együtt zümmögtük volna el kedvenc nótámat, a "Sárgul már, a kukorica szár, vadvirágos, rozmaringos a határ..." kezdetűt.

Másnap kissé kótyagosan ébredtem, már arra sem emlékeztem, hogy hány óra körül lehetett nálam a filmszakadás. Az még konkrétan megvolt, hogy valaki a SZOBÁBAN meggyújt egy cső alakú petárdát, ami 20 tüzes golyót lő ki minden irányba...

Ennyit szilveszteri élményeimről, lássuk mi újság felétek.

"Marhaba" for all!!! Az első (találós) kérdésem emígyen hangzik: jár-e a "KONZOL" a Közel Keletre? A válasz: ja! Még mindig decens csávó vagyok, nem ment el az eszem, valóban jár "AZ" újság ide, a Közel Keletre; közelebbről: Irakba. Eme sorok szerény írója nem kezdő "Csevis", s lelkem mély bánata most, hogy csak ekkora késéssel kaphatom kézhez kedvenc sajtóm. Igen, gyerekek, hiszitek, avagy sem, egészen Irakig utazgat mostanában a "Konzol": én "gém-szomjas" elme, hű és ragaszkodó olvasótok itt bírok lenni fél évet egy ENSZ misszióban, s momentán 2 dolgot hiányolok, mint beduin a zivatart: a Pléjsztésönömet (Lara forever!), s fenomenális magazinunkat (a többes szám utalás az érzelmi kötődésre...). Nagy nehezen otthoni kémelhárítóimnak sikerült idecsempészni Szaddám Land-be az augusztusi példányt, amin úgy csüngök, mint Meryl bugyiján az MGS retyijében! Az az ötletem támadt, hogy leírom Nektek – T. Stáb, T. Olvasók, T. Szilvike (!) – hogy itt, ebben a ...hmmm... kicsit difi országban milyenek is a TV-konzol viszonyok. Mert, hogy vannak! Tanúsítom, hisz' ez volt az első amire rásasoltam az első adandó alkalommal. Úgy általában a külvilág gyomorforgató, aminek dacára – elvétve, de – akadnak boltok (Bagdadban nem is egy), amelyek forgalmazzák a PlayStation-t: az új modell Dual-lal kapható, Game Shark és még egy pár apróság. (Nem tudom érzékeltetni, mekkora eredmény ez egy 1991 óta embargó sújtotta országban. N64 azonban csí!). A lemezek: hát ezen majdnem elsírtam magam: csak hamisítvány kapható ("hivatalosan", tehát boltban), ilyen szir-szar fénymásolt borítóval, totál elmosódott képpel. (Az MGS! Uram teremtőm! Borzalmas látványt nyújtott számomra, de hát én kis oktalan magyar mit is vártam...). Azt hiszem otthoni éber Sony-dealereink, akik a boltokat járják, kapcsiból eret vágtak volna magukon! Ami a gépeket illeti, ami hamisítványt esendő halandó képzelhet, az kapható: "CasioStation", "FunStation", etc (egy röpke adat: az oridzsi PS ára kb. 10-15 havi itteni átlagkeresetnek felel meg, nyilván ezért is karmolja a jó nép inkább a szánalmas koppincsokat). Egy fontos dolgot szeretnék itten most megvilágítani: Sniper Wolfnak annyi köze van a kurd néphez, mint lónak a hátúszáshoz! Irak észak-nyugati felén dolgozgatok momentán (Zakho, tán a térképen is rajta lehet), ami köztudottan Kurdisztán ugye. Szőke nőt csak az általunk közkézen forgatott magazinokban látni, illetve amikor a nyári számban tündöklő "Szilvi"-t idézem magam elé. Slussz! A konzekvenciát mindenki vonja le maga... Gondolom, egy Japánból szóló beszámolótól inkább tövig rágtátok volna a körmötök, ígérem, ha eljutok oda az életben onnan is küldök nektek tudósítást!

Ez a Szilvi-téma: nem véletlen, hogy a leközölt ösztrogéndús, fenomenális fotó láttán a csóró halandó kis konzolosok (mi) páli fordulatként élték meg, hogy mi minden fellelhető manapság egy játékmagazinban. Az én és barátaim akkori kategorikus véleménye alapján az egész ügy a millennium szívatása. *(Az nem az. Hanem, hogy 2000-ben még sincs világvége, és megint megjelent az a fránya Konzol - BP)* Ez a nő egy fenomén, kész kéjhömpöly, Amazonok Amazonja! Azonban, mivel még most is nagyban megy a társkeresés, nem tudom elhinni, hogy képesek lennétek hű alattvalóitokat ilyen szinten megvezetni! Ugye nem??? Amenniytben ez a szitu, természetesen én vagyok az, akinek várában Szilvike hercegnő lehet, így hánykódó férfilelkem keltette parancsra levésem Neked drága kis szöszim azt, ami feltör, ha Rád gondolok:

Ó, Te illanó tündérszárny,
Kies lelkek vándora,
Selyem pillantásod szívbe maró,
Anygyali fényed túl jó,
Túl jó, túl jó...

Búcsúzom mostanra, szeretettel gondol rátok eme távoli országból is ragaszkodó olvasótok:
Vas Ádám, ~~Szeged~~, Irak

(Az igazsághoz hozzátartozik még az is, hogy a boríték nyitva érkezett. Csak nem Szaddam kíváncsiskodott egy kicsit??? – BP).

Ádám, ez a versike igazán megindító volt. El is susogtam Szilvinek (mint saját szerzeményt), aki annyira elgyengült, hogy rögtön a karjaimba omlott. Tartozom neked eggyel!

Sniper Wolffal kapcsolatban: hajfestésről még nem hallottál? A MGS ugyanis nem a Balkánon játszódik, hanem Alaszkában, egy amerikai bázison. Elképzelhető, hogy Wolf korábban már járt Amerikában, bizonyára jól jövedelmező megbízatásai voltak, így el tudom képzelni, hogy összekapart némi dollárt egy tartós Wella hajfestékre. Tehát ezért szőke. Gondolom ezt az "amerikaizálódást" abból is, hogy a mellei majdnem kiesnek a zubbonyából, ami a zord Kurd vidékeken nem nagyon számíthat népviseletnek...

(Miután elhagyott minden jókedvem, úgy nézett ki a Karácsonyt is egyedül töltöm, nem fogok bulizni Szilveszterkor, megérkezett a Megváltó. Egy decemberi reggelen csomagot hozott a Robi (postások borostás gyöngye), amit izgatottan bontottunk ki a többiekkel egyetemben. A dobozkában aztán volt minden, kóla, szaloncuki, mézeskalács – úgyhogy végre helyreállt a lelki békém. Jöjjön a levél aztán még beszélünk – BP)

Helló. Nem is tudom, hogy köszönjem meg Nektek, hogy szürke hétköznapjaimnak értelmet adtok újságotokkal. Így hát eldöntöttem küldök valamit (nem is, inkább a Jézuska küldi, higgyünk benne!):

Bagó Peti, neked egy üveg Kólát küldök (majd választasz, hogy melyiket szereted), a másikkal hozzájárulok Martin Whiskys kólájához.

Martin neked kakasos nyalókát veszek (legalábbis, ha találok, mert ha nem akkor másfajta lesz), mert egy ismerősöm azt mondta, hogy szereted.

A többiek szaloncukrot kapnak, mert most csak abból, meg hóbol van sok, de az nálatok is van elég.

Bonuszajándékként megkapjátok a Kármentes 2000-ret és az általam sütött 576 feliratot is. Mert én sütni is tudok, úgyhogy nem megenni, hanem kirakni dísznek! Boldog Karácsonyt, Új évet, Húsvétot, augusztus 20-át, munkaszüneti napokat, Mikulástt, névnapokat, szülinapokat stb.! Üdv.: Lajkó Benedek, Szolnok

(Szóval szíven ütött ez a kis csomagocska. Tudtam én, hogy létezik még olyan ember, aki észreveszi, hogy ha fáradozok érte (már kezdtem ebbéli hitemből kitérni). Éppen ezért, szét is osztottam mindenkinek a megfelelő kis pakkját, átadtam nekik jókívánságaidat, legalább tudtál egy kis örömet okozni valakinek. KÖSZI MINDENT! És akkor még nem sejtettem mi várt rám a következő levélben – BP)

A kóla nagyon jól ment a süteménnyel, amit készítettél! Utána benyomtam a szaloncukrot is, meg elszopiztam a nyalókát. Ez így együtt 100 ezer kalória volt, tehát a csomagod óta csak répát eszem...

Kedves Péter! Mivel Te olvasod el először a leveleket – legalábbis az eddigiekből erre következtettem – hozzád intézem szavaimat! Ha esetleg úgy érzed, ill. úgy érzitek, hogy érdemes rá a levelem, hogy a CSEVEGŐBE bekerüljek – aminek NAGYON örülnék – kérlek, hogy TE válaszolj a kérdéseimre, jó?

Először is a LÉNYEG: ez a lap a legjobb a világon: PUNKTUM! Nem elfogult vagyok! Az alábbi újságokat veszem havi rendszerességgel: Konzol, Cinema, Wanted, PlayStation Magazin, Kódmester – ez utóbbi asszem' 3 havonta jelenik meg! Nos, a CINEMA 500 forint, közel 125 oldal, ebből 35 a reklám – cigi, fehérnemű, gizdafon, stb..., nem értem, ezek hogy vágnak az újság profiljába, na mindegy – a lap minősége MEG SEM KÖZELÍTI a KONZOLÉT! Had áruljak el egy érdekes adatot: az egyik számban volt James Bond összefoglaló – 30 oldal! Tudod, mennyi volt a kép/ szöveg arány? A novemberi KONZOLT kiolvastam 5 óra alatt – TÖMÉNY SZÖVEG, INFO, STB... – a 3x olyan vastag CINEMA-t átnyálaztam 2,5 óra alatt! Van különbség, nem?

(Sok érdekes témát felvetettél, különösebb hozzáfűznivalóm nincs. Talán csak annyit, hogy én nem venném meg a Cinemát, amikor ott a Vox – az a mozis Konzol! Valamint a Kódmester is ugyanazokat a kódokat közli amit mi – szóval egy Konzol áráért megkapod a garantáltan legfrissebb és kipróbált, működő kódokat! – BP).

Egyszerűen a KONZOL MINŐSÉGILEG IS magasan ver szinte MINDEN hazai lapot, MÁSRÉSZT a TARTALOM, AZ INFORMÁCIÓK MENNYISÉGE több, mint bármi másé a piacon! Vettem a fáradságot és az ÖSSZES Csevegőt elolvastam, mielőtt e levelet megírtam volna! NAGYON örülök – és osztom a Martin álláspontját – hogy egy újságba csak olyan reklámot szabad betenni, ami a profiljába vág – SZERENCSÉRE A KONZOL kivétel! Ezzel az egésszel végül is annyit akartam, hogy NE hallgassatok arra, aki az ÁR/TARTALOM témát feszegeti! AZ HÜLYE ÁLLAT! Tudom, hogy lejárt már a határidő, de azért én is leírnám melyik a kedvenc KONZOLOM! Nos, az októberi szám MINDENT VER! A címlap, a poszter, olyan nagyságú programok, mint a Shadowman, Soul Reaver, FFVIII, Spyro 2, meg az a "remek" levél a Nintendós GY.Z.-től. KIRÁLY! Elnézését, kicsit eltévedtem a témától! Szóval kedves Peti, benned van minden bizodalmam – kérdéseim a következők:

1., Az Oddworld: Abe's Oddysee leírást nem tudom használni, mert sajnos a német verzió van meg a játékból! A németek MI A RÁKOT csinálnak egy programmal? MIÉRT van az, hogy HORDÓK, ÁTJÁRÓK, stb. tűnnek el. Minden játékon változtatnak?

(Na ez eddig új. Te, én annyit szenvedtem azzal a leírással, hogy muszáj jónak lennie. Abban és az összes többi leírásomban nincs hiba! Én úgy csinálom őket, hogy egyszerűen nem lehet bennük. Vagy valamit félreértettél, vagy a program a rossz – BP)

2., Van két játék, amihez SEHOL nincs kód – számítógépem, illetve Internet elérhetőségem nincs, kérlek szépen HELP!! Egyik a Duke Nukem 3D, a másik a Spyro 2.

(Jól fogalmaztál, égen földön nincs hozzájuk kód. Kedvenc szövegemmel élve: Ha lett volna, már rég benne lett volna az újságban – BP)

3., Mikor fogsz a KÓD-X-ben leközölni megint X-Plorer kódokat?

(Az az igazság, hogy nagyon sok ilyen csaló kártya létezik, és sajnos nem 100%-osan kompatibilisek egymással. Valamelyik kód jó, valamelyik nem. Éppen ezért akartam elkerülni azt, hogy mindenféle kódot pik-pak lenyomjak, és mivel nagyon nem sértődött meg senki abbahagytuk. Ha holnap 100 levél jön, hogy kellenek az X-Plorer kódok, na akkor leszek bajban... - BP)

CENZÚRÁZVA

4., Tudtok-e már valamit arról, hogy a szerkesztőség mikor fog kapni TESZTELő PS2 gépet?

(Olyan gépet, amin tesztelni tudunk, vagy olyat, amilyet a fejlesztők is kapnak? Ha minden igaz, Zsolti (a cég feje, agya, tulajdonosa, stb-je) a Japán premierrel egy időben vesz néhányat, hogy a boltokba kiállítva ellopkodja az állatokat... - BP)

5., A MediEvilben azt írtad, hogy még Mortennel a földigilisztával is lehet lenni. Mikor? Mit kell tenni? Már egy párszor végigvittem, de semmi extra sincs!

(Óh, a MediEvil. Azóta megfogadtam, hogy soha többet nem írok félkész változatú program alapján! Ennyi idő után azt hiszem elárulhatom mi történt. Mikor tervezgette a Martin, hogy mi legyen éppen az adott számban, épp kapóra jött a Sony játéka, mert már kaptunk belőle véglegesnek mondott verziót, meg címlapképet, és akkor tök jó, mert mire megjelenik a lap, kint lesz a játék is. Igen ám, csak a játék a második pályánál lefagyott, gyári hibás

volt a CD. Így a két látott pálya, egy 1 évvel korábbi ECTS demo disc és némi sajtóanyag alapján voltam kénytelen összehozni azt a két oldalt. Azt, hogy a gilisztával is lehet menni én a Sony által kiadott hivatalos játékinfoból olvastam. Ezek szerint kamu volt. Bocsánat! – BP)

6., Azt hallottam, hogy a Crash eddigi 3 részét kiadják egy CD-n, CRASH BANDICOOT TRILOGY-ként. Igaz ez?

(Hát nem tudom. Nekem még nem szólt senki. Bár a fekete piac csodákra képes, egyelőre nem tudok ilyen kezdeményezésről! – BP)



A 6. Kérdésedre asszem' tudom a választ. Mostanában elég sokszor találkoztam orosz crackerek által készített "gyűjteményekkel". Ez azt jelenti, hogy hasonló stílusú játékokat feltesznek egy CD-re. Ezt pedig úgy érik el, hogy CG videókat, intrókat és zenéket kihagynak a programokból. Ők már csináltak ilyen Crash trilógiát, de ez nem HIVATALOS...

Helló Martin és 576 Konzol! Először is köszönöm, hogy válaszoltál a levelemre a júniusi összevont számban. Szerintem a Konzol hónapról hónapra jobb! Mind tartalmilag, mind minőségben. Az újság nem csak szép és jó, hanem rengeteget segít úgy a vásárlásnál, úgy a játékok végigjátszásánál! Jómagam kigyűjtöm a játékleírásokat egy "csokorba", így egy fajta játékleírás gyűjtemény lesz belőle. A kódokat úgy szintén. Már sokan kérték kölcsön olyanok, akik nem veszik a Konzolt, ezeket mindig megpróbálom rábeszélni, hogy vegyék rendszeresen a Konzolt, mert már csak ezért is megéri megvenni! Nagyon jó ötletnek tartom, hogy NTSC játékokat is szoktatok tesztelni, csak így tovább! Szeretnék egy pár kérdést feltenni!

- Mi van a Tenchu 2-vel? Az olvastam egy másik újságban, hogy csak a másik gépre jelenik meg! És hogy erre a gépre csak egy küldetéslemez lesz. Ez igaz? Ti mit tudtok erről?

(Nem akarom a másik újságot "hazugnak" titulálni, tételezzük fel, hogy csak tévedtek. Tenchu ugyanis lesz még erre a gépre is, de lesz egy újabb a PS2-re is. Ennyit tudunk – BP)

Miért állította le a LucasArts az Indiana Jones fejlesztését?

(Konkrét indoklást sosem közölnek, ha megszakad egy játék fejlesztése, így csak találgatni lehet. Szerintem, túl gyenge a PlayStation egy szép játékhoz. És mivel Lucas nagyon is le volt nyűgözve a PlayStation 2 tulajdonságaitól, így valószínűleg ott majd láthatsz egy csomó Lucas játékot – BP)

Az októberi Csevegőben volt az a "levélnek" nevezett valami. Arra a ****** Gy.Z.-re gondolok, aki lejáratja a Nintendósokat. Martin, milyen gyakran kapsz ilyen szemétkedő leveleket? Szerintem az ilyenek kezébe nem szabad adni semmilyen játékgépet, hanem egy nagy bunkót, mint amilyen ez a Gy.Z. Na mindegy, hülyék mindig is voltak. A lényeg az, hogy a Konzol minden hónapban megjelenik!

Küldtem egy pár képet, remélem tetszenek. A "Lara Croft" a lányom, 10 éves, a Ninja a fiam, 7 éves, és ők is nagyon szeretik a Konzolt. A képek a Tomb Raider IV megjelenésének az örömére készült. Na, sziasztok, további jó munkát és sok sikert kívánok Nektek! Tisztelettel: Duka László, Sóskút

Az elején kaptam néhány tuskó levelet, söt, egy időben az e-mailjeimmel is szórakozott pár kisiskolás furkó, de mostanában elmaradtak ezek a műremekek. Talán túlságosan felment a levelek küldésének költsége, vagy megunták a palik, hogy olvasás nélkül a szemétbe dobtam a "munkáikat". A srácaid nagyon aranyosak, bizonyára minden jelmezversenyt megnyernek a "konzolos" cuccaikkal!

Tisztelt 576 Konzol Team! Nem vagyok régi olvasótok, mindössze egy hónapja ismerem az újságot (ezért most repül a kukába?).

(MICSODA??? Miért repülne? A kukamanó csak azokkal szokott rútul elbánni, akik trágárkodnak a verejtékes munkánk gyümölcsére – BP).

Véletlenül került a kezembe. A Dino Crisis-el küszködtem, amikor egy ismerősöm ajánlotta a Konzolt. Már nagyon sok számot sikerült beszereznem. Tegnap pl. személyesen voltam nálatok a hiányzó számokért. Még nem tudtam mindet átolvasni (játszottam), ezért lenne pár kérdésem.

1., Mi a kód a Resident 3 örökéletéhez (novemberi Csevegő)?

2., Mikor jelenik meg a végigjátszás?

3., Kaptam egy Resident 3 játékot, de amikor elindul a progi a főcím: Biohazard 3. A címen kívül szerintem minden stimmel az R2-höz képest. Hozzá tudtok szólni?

4., A Rayman 2 PSX-re is várható, vagy már van is?

Légy szíves ne írjátok, hogy nézzem meg az interneten, mert nincs hozzáférésem! Szuper az FFVII részletes leírása! Annyira megtetszett, hogy a vőlegényem ezt fogja Valentin napra kapni (imádni fogja!). Egyébként én is egy olyan "macska" vagyok, aki szereti a PlayStation-t. Fiúk! – Vagyunk még bőven, csak nem ír mindenki levelet. Apropó levelek! Nem értem hogy bírjátok idegekkel azokat a trágár, unintelligens embereket, akik "megtisztelnek" a kritizáló, nyomdafestéket nem tűrő förmedvényeikkel! őszinte részvétem! Csak így tovább!!! Tóth Tünde, Lábatlan

Tünde drágám, ha történetesen a leveled a kukában landolt volna a Bagó Peti által, akkor én kitúrtam volna! Mindent a nőkért...

1- A RE3-hoz nem tudunk hagyományos kódot, mi "csináltunk" egy örökéletes verziót egy patch segítségével.

2 – Akkor lesz végigjátszás, ha már tudjuk, hogy mikor jön ki az európai változat.

3 – Japánban a RE sorozat címe Biohazard. Te egy japán NTSC verziót kaptál.

4 - Tudtommal tavasszal jön a PS-ös Rayman 2.

Kedves 576 team és Mártin! Szerintem én vagyok az első aki rájött Magyarországon, hogy ha végigviszem 15-ször a MGS-ot, akkor a Ninja-t irányíthatjuk és így egy egészen más szemszögből láthatjuk a játékot. Aláírás: MACHOMEN. E-mail

Szerintem te vagy az egyetlen a VILÁGON, aki 15-ször végigjátszotta a MGS-ot. Persze ezt én nem hiszem el, de mindegy. Sőt, a más szemszöget sem hiszem el. Küldj képet, ha lehet!

Hi Martin & 576 KONZOL Team! Szerintem ez az újság csúcs! Nem foglalom nyalizásra a helyet mert úgyis mindenki ezt csinálja! Figyelj! Szerintem ne tegyél be CD-t. Aki akar CD-t ,mert ki akarja próbálni a játékokat menjen el a legközelebbi játékkölcsönzőbe és hozza ki egy napra. A poszter is nagyon tetszik. A témaválasztás az nagyon tetszik. A nyári összevont a nagybetűs COOL volt! Silent Hill, Syphon Filter(PSX) Star Wars Pod Racer (N64) mi kell még! Rágták a füledet a poszterért, betetted (szerintem helyes), de NE engedj a CD követelőzésnek. Nekem az árral sincs semmi bajom, de légyszi magyarázd meg, hogy hogy lehet az 576 Kbyte vastagabb és olcsóbb poszterrel együtt, mint a KONZOL??? (Lehet, hogy csak nekem van bajom a térlátásommal??) Azt üzenem az összes anyázónak aki a "CD-t rakj" rizsát löki azt vágd ki a lapból és tedd be a normális, igényes és olyan emberekét akik úgy szeretik a KONZOLT, ahogy van! Szerintem SEMMIT ne változtass (idővel persze a oldalszámot, de ez még ráér).

Ui.: Minden nagy Metal Gear Solid rajongónak: ha kétszer végigviszitek a játékot, Snake smokingot ölt majd a liftben. Ha viszont így is végigviszitek, negyedik nekifutásra már ninja szerkót fog magára akasztani! Üdv mindenkinek és BUÉK! Magyar Laci E-mail

Ha egy újság kétszer annyi példányban van kinyomva, mint egy másik hasonló kaliberű újság, akkor sokkal kevesebb az előállítási költsége, ugyanis gazdaságosabb nyomdai eljárással készül. Még akkor is, ha nagyobb a terjedelme. De ezt már egy párszor elmagyaráztam. Ha viszont a Konzolt kétszer annyi példányban nyomnánk, a fele rajtunk maradna.

A segítségeteket kérném a Metal Gear Solid Integralban. A VR discen minden küldetést teljesítettem, de a ninja opció nem aktiválódott. (A játék japán verzió) Nem tudom mi lehet a probléma már kétszer is végig vittem a CD-t. Kérlek benneteket írjatok vissza! Köszi! Szabó Attila. E-mail

Ha valaki tud segíteni ennek a srácnak, írjon...

Csá Martin!!!!!!!! Azt hiszem lesz pár kérdésem a konzol királyhoz! Remélem látta mindenki azt október 24.-i tényeket, én is csak úgy belekukkantottam, és olyanokat állítottak, hogy a sok hülye játék megváltoztatja a gyerek személyiségét. Na, ezt amikor meghallottam rám jött a röhögés. Hogy nézne az ki példaként felhozva, hogy amikor a gyerek hazamegy és valamiért jól megverik, egyből utánozni kezdi Duke Nukemet (Come and get some!!!). Hát kérem, ha valaki vesz egy játékot szerintem nem azért veszi, hogy kiélhesse rajta vágyait, hanem azért, hogy jól érezze magát!! Ha meg tényleg utánozza a karakter, akkor meg adjanak neki olyan játékot mint a Jumping Flash vagy a Mario!! Na jó a témát lezártam, de ha hazamentek ne játsszátok el a húgotokon a Mortal kivégzéseket!!! Songo E-mail

Apám, ha a gyerekek személyiségét a játékok alakítanák (persze ez egy hülyeség), akkor én a kölkömnek SOHA nem adnék olyan játékot, mint a Mario vagy a Jumping Falsh! Inkább legyen erőszakos, mint egy bugyuta törpe, esetleg egy ugrándozó bolond. Én is jót röhögtem azon a műsoron...

(The) HI (EST) Martin! Az ERŐ legyen veled! Meg egy üveg sör, csak a hangulat kedvéért! Mi rokonlelkek vagyunk, tudtad (én nem)? Több okból is: az első a PSX, a második pedig a Star Wars. Ha te vagy az a Martin, akit havonta vasárnap a PECSABAN (ezt cenzúrázhatod, nem reklám) szokott lenni a klub-gyűlésen (a H.S.W.F.C. klub gyűlésén) és téged láttalak, akkor no problemo (nem hiszem, hogy ismersz, de már láttál. És mi volt az a PC a kezedben a Sci-fi napon?). Két kérésem (kérdésem) lenne, az egyik: te személy szerint milyen zenére csápolsz a legjobban (remélem hardcore, mert akkor ez is közös), és mik a kedvenc együtteseit? A másik pedig az lenne (kérlek ne, ne ugass le, hagy fejezzem be...!), hogy semmi gőzöd nincsen a PocketStation-ről? Csak azért, mert nyáron utazunk, hosszú az út és valamit nyomkodnom kell (rossz az aki rosszra gondol...:))) Ha lehet akkor tegyél be a Csevibe, de ha nem, akkor se öllek meg. Tisztelettel: Obi-Wan. Az Erő veled van! Gabriel Wolf E-mail

Én vagyok az, akit láttál. A Sci-fi napon azért volt nálam a gép, hogy az Ádám nagysikerű "Episode 1 érdekességek" elöadásának háttérkép-anyagát arról nyomjuk. Zeneileg elég vegyes vagyok, a Modern Talking-tól kezdve Marilyn Manson-ig mindent eszem. A PocketStation jó dolog, de csak japán NTSC játékokkal müködik. Nézd csak a következő levelet.

Hi Martin és többiek! Muszáj tudatnom veletek örömömet! Megjött a Jézuska vagy a Télapó (nem tudom melyik volt az) és hozott nekem Japánból egy PocketStationt!!! Igazából egy lánytól kaptam ajándékba akivel levelezem. Mit mondjak? Azóta még le sem tettem. A buszon meg a metrón biztos mindenki Tamagotchinak nézi, de hát muszáj fejlesztenem a Chocobómat. Szereztem Mogot is. Úgy táncol mint Tiger a Tekken3-ban és felgyógyi(hol a hosszu i)tja az összes G.F.-et még nulláról is. Nem tudsz valakit akinek van esetleg rajtam kívül? Szívesen összeugrasztanám már valaki máséval ezt a csirkét, vagy a 20. Szintű Sakurámat SFZero3-ból (szerintem ez sokkal királyabb, mint a Tekken3). Csá Veres Antal E-mail

A Veres Miki biztosan odaadná a fél életét egy PocketStation-ért, és én sem vetnék meg egyet. De mivel nekünk nincs, így nem tudok osztozni az örömödben. Te, mit kellett csinálnod ahhoz, hogy az a csaj INGYEN küldjön neked egyet? Én nőtől eddig még csak náthát kaptam ingyen (a herpeszre nem vagyok érzékeny).

Hála Istennek ennek is a végére értem! A jövő hónapban óriási játéközönnel jelentkezünk majd, mert az asztalomon 2-3 Konzolra elegendő játék tornyosul (a legtöbb NTSC-s, tehát igazi ínyencségekre számíthattok). Levél kevesebb van, úgyhogy írjatok!

Martin

Azt mondta a Martin, hogy nyugodtan reklámozhatok olyan dolgot, ami a közcélt szolgálja, úgyhogy tessék: Ha valakit érdekelnek a PlayStation 2 géppel kapcsolatos Hírek, Érdekességek, és még Internet elérése is van, nézzen el a

www.extra.hu/ps2

címre. Az a 3 szerkesztő a SekeE, a Credo, meg a B.P. valami Istenek lehetnek :) - BP.

JÁTÉK!

Jelige: Resident Evil játék
Kérdés: Ki volt a két választható szereplő az első részben?
Nyeremény: 2 db Resident Evil videókazetta

Jelige: Wrestling játék
Kérdés: Ki az a pankrrátor, aki már több filmben is szerepelt?
Nyeremény: 1 db Wrestlemania 2000 videókazetta

Jelige: Coca Cola játék
Kérdés: Milyen állatok szerepelnek a Coca Cola reklámokban?
Nyremény: 6 db Coca Cola baseball sapka

Jelige: Monaco GP játék
Kérdés: Hány százalékot kapott a játék?
Nyeremény: 1 db Monaco GP 2 baseball sapka

Jelige: Spyro 2 játék
Kérdés: Milyen állat Spyro?
Nyeremény: 3 db Spyro 2 plakát

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

















ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64

3999,- FT/DB



Bowser



Yoshi



Mario



Banjo · Wiz Pig · Diddy Kong

STAR WARS EPISODE I

2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE *STAR WARS* FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid

RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB



Zombie & Claire Redfield



Licker & Leon S. Kennedy



Tyrant/Mr. X



Williem G-4 & Williem G-3



William Birkin & Sherry



Ada Wong & Ivy



Hunk & Zombie

FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES

3999,- FT/DB



Squall



Quistis Trepe



Rinoa Heartilly



Seifer Almasy



Laguna Loire



Irvine Kinneas



Zell Dincht



Boxed Set 1



ed Set 2

SPAWN

3999,- FT/DB



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Medusa



Raenius

TOMB RAIDER



Lara & Motorbike 3999,-



Lara & Tiger 3999,-



Jungle Outfit 5999,-



Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...

- MORTAL KOMBAT TRILOGY – 1999,- FT/DB
- THE X FILES – 3999,- FT/DB
- MARVEL vs. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES – 4999,- FT/DB
- VIRUS – 2999,- FT/DB
- CARNAGE COLLECTION DINOSZAURUSZOK – 2999,- FT/DB
- ALIENS – 2999,- FT/DB
- WILD WILD WEST – 3999,- FT/DB

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

AKCIÓFIGURÁK

PC CD ROM

NINTENDO 64

Dreamcast

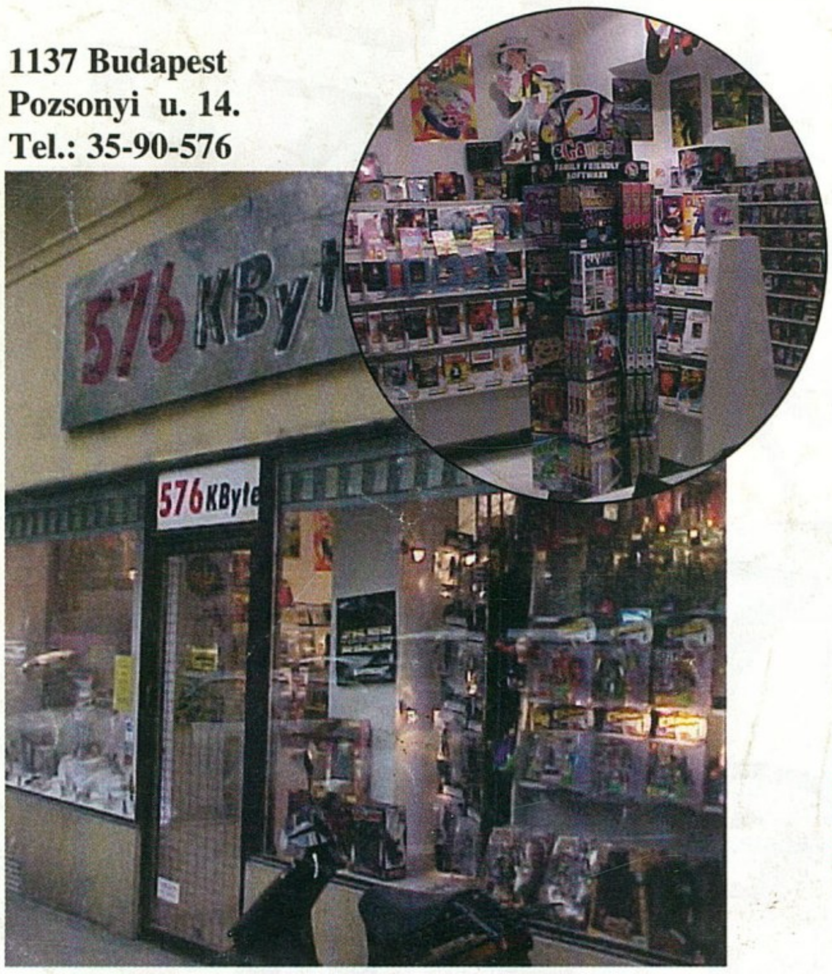
NINTENDO 64

PC CD ROM

AKCIÓFIGURÁK

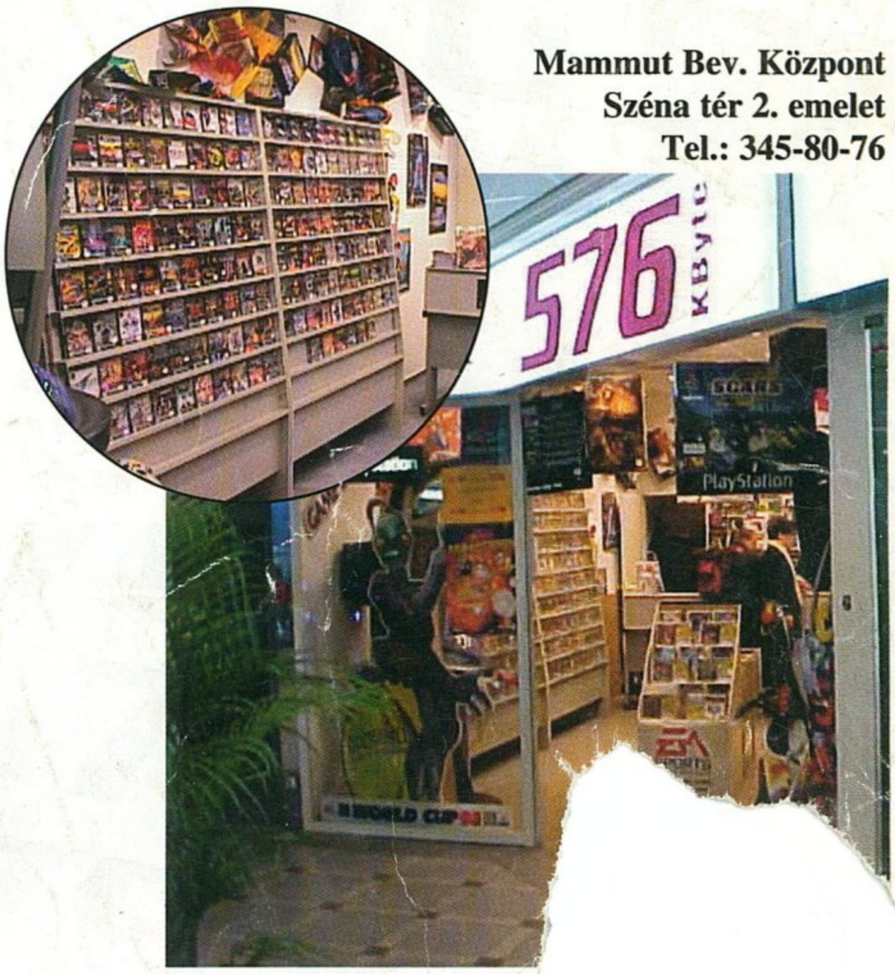
1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA

PlayStation



COLOR GAME BOY

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!